

3CD WHIRL 3 pełne wersje gier

Ponad 200 stron!

CD-ACTION

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 04/2001 (59) Kwiecień 2001 Cena 21 zł 40 gr w tym VAT 7%

WRAZEM

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie



Nr 59 • Kwiecień 2001 • 21,40 zł (in tym 7% VAT)



www.edaction.com.pl

Co Ty wiesz o wypiekaniu?

**W
SPRZEDAŻY
JUŻ
W MARCU
W SUPER
CENIE
79,90
ZŁOTYCH!**

**pizza
connection²**

Kontynuacja gry
Pizza Syndicate



STO BOMB ATOMOWYCH ZRZUCONYCH NA PAŃSTWO WIELKOŚCI STANÓW ZJEDNOCZONYCH SPOWODUJE NATYCHMIASTOWĄ ŚMIERĆ 20% OBYWATELI. ICH ZGON ZOSTANIE WYWOŁANY WYSOKĄ TEMPERATURĄ EKSPLOZJI, SILNĄ FAŁĄ UDERZENIOWĄ I WYSOKĄ RADIACJĄ. POZOSTAŁE 80%, ABY PRZEŻYĆ BĘDZIE POTRZEBOWAŁO TAKTYKI...

PAMIĘTAJ! NIE MASZ ŻADNYCH SZANS W ŚTARCIU Z BOMBĄ ATOMOWĄ!

Fallout Tactics



*Przygotuj się,
myśl taktycznie!*



HIGIENA



ĆWICZENIA



SPRYT



POMYSŁOWOŚĆ

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT MEDIALNY:
www.gry.wp.pl

SOFTWARE 2000

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Opracowanie wersji polskiej
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay



NAJLEPSZA KŁAWIATURA
DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH
Logitech

Więcej informacji: <http://fallout.cdprojekt.com> | Patronat medialny: www.gry.wp.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
© 2000 SOFTWARE 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. SOFTWARE 2000 i Pizza Connections są zastrzeżonymi znakami handlowymi SOFTWARE 2000.

PRZYBIJ PIĄTKĘ!

Pięć lat istnienia czasopisma to wielka okazja. Można sobie wyobrazić wielki bal, na który moglibyśmy zaprosić nawet tysiące ludzi. Nie wiem, jak bardzo musielibyśmy się starać, żeby pomieścić choćby tylko 10% wszystkich naszych Czytelników. Trzeba by pewnie urządzić taką imprezę na lotnisku albo gdzieś w stepie, a i tak nie wszyscy chcieliby albo mogliby tam się znaleźć. Proponujemy więc coś innego: każdy otrzymuje w tym niezwykłym numerze prezent. Są nim pełne wersje (aż trzech tym razem) gier. Jedną z nich jest Unreal. Tytuł wszystko wyjaśnia. Chyba nie ma lepszych propozycji na taki jubileusz. Zawartość kwietniowego CDA jest przy tym mocno nietypowa. Zamieściliśmy sporo artykułów o nas i o naszym czasopiśmie. Często o to prosiliście w listach, mamy więc nadzieję, że na piątą rocznicę taka forma spełnienia życzeń wielu Czytelników przypadnie Wam do gustu. Nie zapomnieliśmy też o Prima Aprilis.

Kolejna dobra wiadomość to informacja o CD-Action DVD. Znowu można kupić wersję CDA z DVD zamiast płyt CD-Rom. Pamiętajcie tylko proszę, że wersja z DVD nie jest wszędzie dostępna, kosztuje trochę więcej i inaczej wygląda niż kwietniowy CDA z trzema płytami. Musicie sami zdecydować, którą wersję wolicie: srebrną czy złotą? Zresztą – skoro to czytacie – zapewne podjęliście już decyzję...



Warto w tej chwili zadumać się choć moment nad drogą, którą i my - i Wy przeszliśmy w czasie tych pięciu lat. Stało się to, czego właściwie nikt nie oczekiwał. Małe, prowincjonalne, robione siłami pospolitego ruszenia za pożyczone pieniądze, pismo nie tylko nie padło po paru miesiącach ale i od dłuższego czasu dźwierża palmę lidera i najlepiej sprzedającego się pisma w branży komputerowej. Niech to będzie dowodem, że "chcieć - znaczy móc" i że marzenia czasem się spełniają, jeśli towarzyszy im odpowiednio silna motywacja.

Nie wiemy, co będzie za następne 5 lat. Nie wiemy nawet, co będzie za rok. Mamy tylko nadzieję, że nadal będziecie z nami - a my będziemy Wam odpłacać za to coraz lepszym, większym i grubszym CDA.

Myślimy, że przez te kilka lat zawiązały się pomiędzy nami jakieś więzi. Że nie kupujecie nas tak, jak kupuje się bochenek chleba czy 5 kg ziemniaków. Mamy nadzieję, że jesteście dla Was - kumplem, którego chętnie zaprasza się do domu i bez którego życie wprawdzie jest możliwe - ale jakieś szare. My ze swej strony nie traktujemy Was jak dojeżdżalicy czy owieczki, którą należy skrupulatnie ostrzyć do gołej skóry. Dla nas jesteście i naszymi sponsorami i kumplami i - no, trochę jak młodsze rodzeństwo. Czasem się poszturchamy, czasem jedno drugiemu wytnie jakiś numer - ale trzymamy się razem. Bo też tworzymy jedną wielką rodzinę - graczy. I oby ta rodzina trwała wiecznie... i jeden dzień dłużej.

Nie będziemy dziś rozpisywać się, bo gorący numer pali Was już pewnie w dłonie. Przyjmijcie jeszcze tylko nasze najlepsze życzenia z okazji piątej rocznicy zawarcia przyjaźni z nami. Dziękujemy, że czytacie nas i wspieracie rozwój CD-Action. Wszyscy na tym korzystamy i niech tak zostanie na kolejne pięćlecie.

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

CD-ACTION

e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 59
Kwiecień 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Benczel, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Blyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Ganciarz, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Marcin Turkowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

BEP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siewkowski

Opracowanie Graficzne i Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Wice Prezesa Artur Kolasa, tel. (0 71) 3412083

Prezesa Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama Jacek Białecki
tel. (071) 3421841 w. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3421841 w. 121
tel. komórkowy (0) 603 873963
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. komórkowy (0) 502979002
e-mail: grafal@futurenetwork.com.pl

Biurowie reklamowe w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurenetwork.com.pl
Biuro pracuje na komputerze DELL.

Publikacja Relacions, Promocja Joanna Korwin-Kijac
tel. (071) 3421841 w. 119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb
informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest
zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism
i stron internetowych oferujących najwyższą jakość,
wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzenia
czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i
czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z
najbardziej rozwijających się na świecie firm wydawniczych:
wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45
dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem
specjalistycznych serwisów www
w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam
San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje
z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.
Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK
2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub
częściowo kopiowane, reprodukcje, rozpowszechnianie,
umieszczenie ani przekazywanie do formy elektronicznej czy też
odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz
zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich
właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach
informacyjnych.

future
network poland

Media with passion

WALCZAK KONTROLNICY
ZAPŁATA MONITOROWANIE DZIAŁAŁOŚCI

W

W

PCFormat

porady & kursy & informacje



Poradnik budowlany

Przepis na PC-eta w 15 prostych krokach

www.pcformat.com.pl

Na dwóch płytach CD:
13 pełnych wersji programów

Multimedialny słownik
angielsko-polski



Photo Fantasy - edytor rysunków bitowych
HTML Assistant Pro 3 - dla projektantów WWW
Borland C++ Builder 4 - środowisko programistyczne
Ulead PhotoImpact 3.02 - potężny program graficzny
PC Check - diagnostyka i naprawa PC-ta
Genesis II - tworzenie krajobrazów 3D
LiveSite - specjalnie dla czytelników PC Formatu
Photo Montage - szybka edycja zdjęć
Media Box 2 - tworzenie i obsługa MP3
Ashampoo 99 Deluxe - deinstalacja i dopalanie PC-ta
Second Copy 97 - tworzymy kopie zapasowe
Backer - kopie bezpieczeństwa jeszcze raz

ARDsoft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe

Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardssoft@ardssoft.com.pl http://www.ardssoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul.Lopuszańska 117/123

Reklama

Spis treści

Clive Barker's Undying 52



Jesli scenariusz do gry FPP pisze jeden z Mistrzów (przez duze "M") horroru to gra na pewno nie moze byc czynnym przecietnym. Tym bardziej, ze i inni tworczy gry starali sie w swej pracy dorownac scenarzyście... Robi wrazenie!

Settlers IV 76



Tu mozemy tylko zaprosic wszystkich fanow gier ekonomiczno-strategiczno-symulacyjnych (tuzdzioz RTSow i... i licho wie co jeszcze) do czwartej pysznej zabawy z Osadnikami.

NBA Live 2001 96



Tutaj trzeba tylko powiedziec jedno slowo: nareszcie! Sporo spozniona NBA 2001 z hukiem wkracza na rynek gier. Czy jej premiera bedzie "wejściem smoka" czy tez gra okaże się "myszą, która ryknęła" przekonacie się już za chwilkę

Font Installer Pro	142
Sokrates PL	145
Wesołe przedszkole	144

Poradnik

Dostosowywanie folderów	158
Dźwięki systemowe	165
Jak spędzić czas bootowania	174
Lepsze życie w internecie	148
Panel Sterowania	166
Programy Antywirusowe	167
Pulpit Nexgen	156
Szybkie porady	172
Uporządkuj swoje życie	170
Usprawnianie komputera	175
Zalety sieci komputerowej	160

Sprzęt

AMD Duron 850	186
CTX LCD PV50S	181
Drukarki Brother	185
Logitech QuickCam Pro 3000	189
Logitech QuickCam Traveller	180
Płyty główne ECS	191
Płyty główne ECS MicroATX	184
Powercolor Tuner TV	190
Ricoh CD-RW MP712SA	189
VRJoy 2000	181
VRJoy AirStick 2000	181
X-Technologies XT-240	187
ZX Spectrum 48+	182

Inne

Action Redaction	196
Ankieta 2000 - wyniki	136
CDA impreza - wyniki	14
FPP Zone	124
GameWalker	44
Konkurs CDA	33
Milia - reportaż	138
Na Luzie	114
Okladka na pełną wersję	14
Pomocna Dłoń	116
Produkt roku	117
Przemyslenia	127
Scena	132
Sobowtóry	18
Star Wars	130
Tawerna RPG	126
Tips	202
Who is who	134
Wywiad: Czarny Iwan	140

INDEKS GIER

Ace of Angels	26
America	80
Arcatera PL	60
Carnivores: Ice Age	84
Chicken Run	62
Clive Barker's Undying	52
Ducati World Racing... ..	88
Evil Islands	82
Fallout Tactics	38
Grouch	66
Ground Control: Dark Conspiracy	84
GTA 3D	27
Gunlok	102
Heist	64
Koszykówka Manager 2001	92
Najdłuższa Podróż (errata)	112
NBA Live 2001	96
NFS: Motor City Online	34
Odyseja PL	90
Paradise Cracked	29
Pizza Connection 2	72
Police Training	50
Resurrection	56
Runaway	36
Sea Dogs	68
Settlers IV	76
Starmageddon	32
Starpeace	28
Three times the Madness	48
Timeline	78
Total Annihilation	106
Tropico	43
World Championship Snooker	58
Z: Steel Soldiers	30

Zawartość CD

Zawartość Cover CD	8
Zawartość Cover DVD	20

W produkcji

Ace of Angels	26
GTA 3D	27
NFS: Motor City Online	34
Paradise Cracked	29
Starmageddon	32
Starpeace	28
Z: Steel Soldiers	30

Za 5 dwunasta

Fallout Tactics	38
Runaway	36
Tropico	43

RECENZJE

America	80
Arcatera PL	60
Carnivores: Ice Age	84
Chicken Run	62
Clive Barker's Undying	52
Ducati World Racing... ..	88
Evil Islands	82
Grouch	66
Ground Control: Dark Conspiracy	84
Gunlok	102
Heist	64
Koszykówka Manager 2001	92
NBA Live 2001	96
Odyseja PL	90
Pizza Connection 2	72
Police Training	50
Resurrection	56
Sea Dogs	68
Settlers IV	76
Three times the Madness	48
Timeline	78
World Championship Snooker	58

Sufler

Najdłuższa Podróż (errata)	112
Total Annihilation	106

Świnka

Stare gierki	110
--------------------	-----

Nie tylko gramy

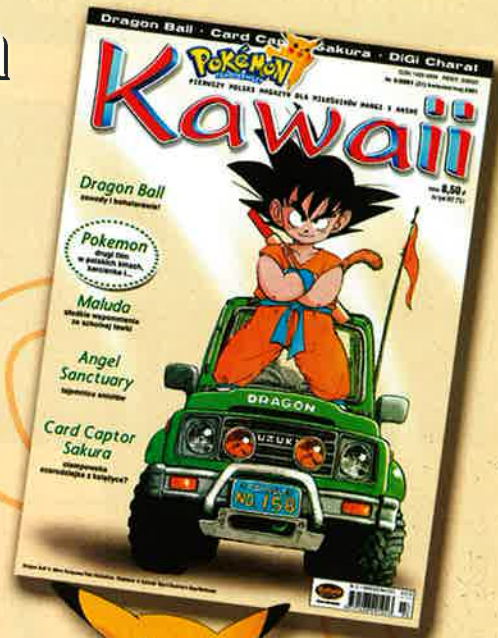
Kalejdoskop WWW	118
Kurs HTML	120
PHP	122
Serwisy sprzętowe	118

Multimedia

Dark Basic	146
------------------	-----

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM
.Net - 203, Action Plus - 113, AB - 153, Auto Dziś i Jutro - 125, CD-Projekt - 2, 3, 13, 15, 19, 21, 55, 59, 71, 87, Cezar - 187, Cool Games - 94, 95, Creative - 169, Epson - 151, Exe - 200, 201, Faterbit - 147, IM Group - 47, 49, 51, Imperial - 143, Impresja - 141, Kawaii - 7, Lanser - 173, 183, Manta - 121, MSI - 159, Multimedia Vision - 149, PC Format - 5, Play-it - 85, 89, 99, Techland - 137, Timsoft - 23, Tomsoft - 25, TopWare - 41, Wheeler - 91, Wirtualne Imperium Gier - 129, Wirtualny Świat - 16, 17, Young Digital Poland - 204

najnowsza edycja



DRAGON BALL





każdy egzemplarz dostajesz

Kawaii za darmo!

czasopismo dla Ciebie

p ł a c i s z t y l k o z a s t y l ż y c i a . . .

Przypominamy, że:

- - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściągła-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalogu Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB zalecane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się *zbyt* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3: w menu Cover CD macie: Nightly Gale "And If I Say that You Died".

Uwaga 4: Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, odpał zamiast niego plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

UNREAL

(Epic MegaGames)



Co tu dużo mówić - pierwsza ocena 10/10 w historii CDA. I nadal uważamy, że gra dostała tę ocenę zasłużenie. A teraz przypominamy fragmenty recenzji Gem.iniego...

Elementem Unreala, który - odkąd pamiętam - zawsze eksponowany był najbardziej, jest cudowna, nareszcie w pełni przestrzenna i nieprawdopodobnie szczegółowa grafika. (...) Plansze w Unreale są czymś niewiarygodnie nieprzewidywalnym, utrzymany w nich klimat zmienia się niczym w kalejdoskopie, nie tracąc jednak nigdy specyficznego dla tego tytułu cienia kosmicznej grozy.

Rozgrywcę towarzyszyć może również muzyka, której złożoność niechętnie podlega klasyfikacji. Wśród tych kilku utworów znalazły się bowiem zarówno utwory o wyraźnym posmaku ambientu, jak i nieco szybsze, by wreszcie przejść w dynamiczne, pulsujące, wręcz "walczące" rytmy trance.

Planeta, na której się znalazłeś, krwawi pod okupacją "demonów z gwiazd". Pierwotnie zamieszkująca ją rasa sprowadzona została przez przybyszów do roli niewolników i... obiektów nieludzkich zabaw i tortur. To właśnie dla nieszczęsnych, niepotrafiących walczyć Nali stajemy się jedyną nadzieją na zrzucenie niewolniczego jarzma. Dlatego też podczas niekończącej się wędrówki spotykać będziemy czterorękich kapłanów

UWAGA: Na CD, w katalogu Bonus 2, znajdziecie solucję i FAQ tej gry. Naturalnie po polsku. Na Cover CD znajdziecie też patch do tej gry.

Kolekcja CDA nr 34

Rodzaj: FPP. Akcelerator: niekiedy wskazany. Multiplay: tak. Światowa premiera: maj 1998, CDA: 08/1998, Ocena: 10/10!!!, Grafika: 16/32 bity

Wymagania minimalne: P166, 16 MB, Windows 9x, DirectX
Wymagania sugerowane: P2-266, 64 MB, Win 9x, akcelerator, HDD: około 200 MB

Nali, którzy w miarę swoich skromnych możliwości będą starać się nam pomagać. Właśnie - i w zasadzie jedynie - oni zdolni są bowiem otworzyć tajemne pomieszczenia, w których spoczywają elementy wyposażenia mogącego pomóc nam w naszej misji. Jednak uzyskanie od nich pomocy wiąże się zwykle z koniecznością roztoczenia nad nimi opie-

główny cel. Istnieje również inny aspekt wymuszający na naszym bohaterze przyjazne zachowanie wobec Nali. Zabijanie ich sprawia, że dalszy przebieg rozgrywki staje się znacznie trudniejszy.

Każdy z przeciwników dysponuje również swym własnym - determinowanym inteligencją - sposobem walki. Ot, przykładowo, stworzony



ki. Miejsca bowiem, w których znajdują się przejścia, zwykle pilnie strzeżone są przez nienawidzących Nali okupantów, dla których to właśnie całkowicie bezbronni kapłani zawsze stanowią



genetycznie, bezmyślny Brute atakuje w linii prostej, starając się zasypać naszego bohatera strumieniem minirakiet, a następnie - już w zwarciu - gradem zadawanych ogromnymi pięściami cio-

Na skróty

Naciśnij Tab i wpisz poniższe kody.
Jeśli Tab nie działa, naciśnij [~], by wejść do konsoli, i wpisz:

god - godmode
allammo - amunicja na maxa
fly - latamy
walk - anuluj polecenia Fly i Ghost
ghost - przenikamy ściany
playersOnly - zamraża czas (napisz ponownie, by anulować)
open [nazwa] - ładuje się plansza o danej nazwie, np. open dig
summon [nazwa] - dostajesz przedmiot o danej nazwie - np. summon flakcannon - działko
behindview 1 - widok TPP; aby anulować, wpisz cheat ponownie, ale zamiast 1 wstaw 0

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98
- pinball	
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98
- symulator lotu	
Eastern Front	- 09/98
- turowa strategia	
Flying Corps	- 10/98
- symulator lotu (I wojna)	
Alone in the Dark 3	- 11/98
- przygodówka w 3D	
GT Racing'97	- 12/98
- symulator jazdy	
Prisoner of Ice	- 01/99
- przygodówka (horror)	
Motor Mash	- 02/99
- zręcznościówka + samochody	
FX Fighter Turbo	- 03/99
- karate	
Spec Ops	- 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko	
Prost GP	- 04/99
- Formuła 1	
Dark Colony	- 05/99
- RTS w realiach s.f.	
Stonekeep	- 06/99
- RPG (klasyka)	
Wacki	- 07/99
- przygodówka po polsku	
Die Hard Trilogy	- 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie	
Fallout	- 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG	
EarthSiege 2	- 10/99
- symulacja Mechów	
Magic Music Maker 2.0	- 11/99
- program do tworzenia muzyki	
Earth 2140 PL SE	- 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)	

sów. W tym przypadku nie powinno się walczyć z nim w ograniczającym możliwości uników korytarzu. Bezpośrednio odpowiedzialni za okupację Skaarjowie natomiast, ci nieludźko inteligentni, predatorem podobni łowcy zachowują się w sposób, z jakim dotychczas żaden z graczy - oprócz grających przeciwko ludziom - nie mógł się spotkać! Trudno wręcz opisać moje zaskoczenie, gdy walcząc w otwartej przestrzeni z jednym z przedstawicieli tej rasy, zauważyłem, że on, widząc mój wystrzał, uskakiwał z niespodziewaną szybkością w bok, by natychmiast po wyjściu z uniku strzelić do mnie... Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że on - tak jak ludzie - celował z wyprzedzeniem: nie we mnie, a w miejsce, w uniku strzelić do mnie... Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że on - tak jak ludzie - celował z wyprzedzeniem: nie we mnie, a w miejsce, w uniku strzelić do mnie... Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że on - tak jak ludzie - celował z wyprzedzeniem: nie we mnie, a w miejsce, w uniku strzelić do mnie...

Boomerang Breaker

(Ganymede Technologies)

Wymagania minimalne: P166, Win 9x/NT, 16 MB RAM, DirectX

Ta gra to połączenie jednej z najpopularniejszych gier komputerowych - Arkanoid, z poziomem technologicznym możliwym do osiągnięcia jedynie dzięki szybkim komputerom. Stanowi skrzyżowanie gry zręcznościowej i logicznej. Zwykle zabicie klocków czasami nie jest rozwiązaniem (albo wręcz nie prowadzi do wygranej), co powoduje, iż gra wyróżnia się pozytywnie spośród wielu dostępnych na rynku klonów Arkanoida.

Klawiszologia

F1 - Pomoc
F2 - Zapisuje stan gry
F3 - Wczytuje stan gry
F4 - Zapisuje zrzut ekranu do pliku (domyślnie w katalogu C:\Program Files\Ganymede\Boomerang\screen)
Spacja - Umieszcza na planszy nową piłkę
Myszka - Sterowanie



uciec, by zaatakować w bardziej dogodnej dla siebie chwili i miejscu (wówczas często już przy wsparciu innego potwora), lub też - pozornie uciekając, a rzeczywiście wykorzystując doskonałą znajomość otoczenia - zaatakować w sposób dla naszego bohatera najbardziej destruktywny.

Każda z dziesięciu dostępnych w grze broni - między innymi wyrzutnia pocisków, minidziałko i strzelba szturmowa (snajperska) - działają w dwu trybach prowadzenia ostrzału. Ten drugi w przypadku niektórych typów zwielokrotnia szybkość strzelania, w innych kumuluje efektywność pojedynczego pocisku. Jednak są i wyjątki od tej ogólnej zasady - wspomniana już wyrzutnia działa bądź jak tradycyjny panzerfaust, bądź - w drugim trybie - jak granatnik. Jeżeli dodać zaś jeszcze, że pociski można wystrzeliwać z niej w lic-

bie do sześciu naraz - "za-lockowane" w celu lub też nie - otrzymujemy pełen obraz tej wspaniałej postaniczki śmierci. Innym wyjątkiem zaś jest sposób działania karabinu snajperskiego. W tym przypadku posługujemy się obydwojema wzajemnie uzupełniającymi się trybami: drugi klawisz to płynne zbliżenie celu, natomiast pierwszy to niosący zagładę wystrzał.

Jedno zatem jest pewne: Unreal rozpoczyna nową erę gier FPP. A on sam... Bez cienia wątpliwości jest najcudowniejszą, najlepiej opracowaną, najbardziej wymagającą, dającą najwięcej satysfakcji, a zarazem najrealniejszą grą tego typu, jaką dotychczas miały okazję ujrzeć moje oczy!



Polska instrukcja w najnowszym
Action Plusie!

Motorhead	- 01/00
- ekstra samochodówka!	
Shogo: MAD	- 02/00
- znana gra FPP	
Actua Soccer 3	- 03/00
- piłka nożna (symulacja)	
Plane Crazy	- 04/00
- samolotowa ściganka	
Incoming	- 05/00
- rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter)	
G-Police	- 06/00
- akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu	
Fallout 2	- 07/00
- sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)]	
Croc: Legends...	- 08/00
- zabawna platformówka w 3D	
Ultimate Race Pro	- 09/00
- symulator jazdy samochodem	
M.A.X. 2	- 10/00
- rozbudowany RTS	
MIG Alley	- 11/00
- symulator lotu myśliwców	
Big Race USA	- 12/00
- pinball	
Int. Rally Championship	- 12/00
- samochodówka	
Total Annihilation	- 01/01
- znakomity RTS	
Heroes of Might & Magic	- 02/01
- kultura turowa strategia fantasy	
Army Men	- 03/01
- akcja + elementy strategii	
Unreal	- 04/01
- GIGAHit z gatunku FPP	

* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, EgoBoo itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Wirtualne Puzzle Samoloty

(Ganymede Technologies)

Wymagania minimalne: P166, P166, Win 9x/NT, 16 MB RAM, DirectX

Elektroniczna wersja dobrze znanej układanki - puzzli. Tyle że po polsku i dla fanów samolotów - składamy "do kupy" rozmaite awionetki.



NBA Live 2001

(EA Sports)



Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win95, akcelerator, DIRECTX 8.0!!!

I w końcu długo oczekiwana gra ujrzała światło dzienne. Demo macie tutaj, reckę parędziesiąt stron dalej, więc będę się streszczał. W skrócie: demo daje do wyboru tryb "one to one" i mecz (Lakersi...) w trybach sim lub arcade. 75 MB na HDD. Radzę poczytać dokumentację.

Uwaga: Gra NIE PÓJDZIE BEZ DIRECTX 8.0!!!

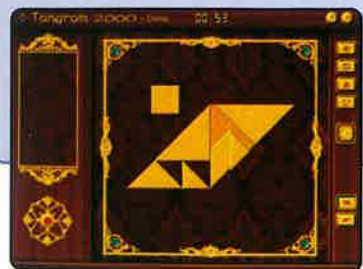


Tangram 2000

(Creative-land Ent.)

Wymagania: PC, Win 9x/Me/2000, 8 MB RAM

Wicie, co to jest tangram? To taka pozornie prosta chińska układanka składająca się z kilku geometrycznych figur. Urokiem tej układanki jest to, że z tych elementów można ułożyć praktycznie WSZYSTKO. Serio. Zamek, smoka, wojownika - dla chińskiego mistrza to żadna sztuka (tangram to coś zbliżonego zasadami do origami - japońskiej sztuki tworzenia figur za pomocą składania kartki papieru). Piśzę to wszystko po to, żebyście wiedzieli, czego oczekiwać. Naszym zadaniem będzie bowiem dokładne wypełnienie wybranych figur elementami tangramu tak, żeby cała figura była zapełniona, a żaden element układanki nie został "bezrobotny". Wbrew pozorom nie jest to proste, ale szalenie rozwija wyobraźnię przestrzenną. Gra zajmuje 16 MB na HDD.



Giants: Citizen Kabuto

(Interplay)



Wymagania minimalne: P350, 64 MB, Win9x, akcelerator

Demo - mamy dostęp tylko do Meccarynów... troszkę szkoda, wolałbym te syrenki... - się długo rozpakuje: najpierw do Tempa, potem dopiero się instaluje, na co trzeba mu ponad 140 MB. Radzę poczytać dokumentację demo. W sumie jest to bardzo niekonwencjonalny RTS + TPP.

Sterowanie (Meccarynami) - nieco okrojone

Myszka - rozglądanie się
W/S/A/D - sterowanie
LMB - atak
F - kamera
E/Z - zoom mode
C - mapa
Q - przeglądanie broni
G - rzuć granat
B - rzuć minę
V - użyj flary
RMB - gazu!
Spacja - nitro
LCTRL - Disciple Mode
2 - Disciple Recall
J - wyrzuć aktualnie używaną broń

Gyrocopter

W/A/D - sterowanie
RMB - gaz
LMB - atak
G - działka



Resurrection

(Dinamic Multimedia)



Wymagania minimalne: P266, 32MB, Win95, wskazany akcelerator



ma swój klimacik, nie powiem... 43 MB na HDD. Recenzja w tym CDA.

Hm, taka siekaninka mieczem w TPP. Dość posępny bohater. Trzeba przyznać, że to, co trzyma w łapie, robi wrażenie... Klawiszologię macie w menu (Esc), ale kursory + myszka w pełni wystarczają, by sobie poradzić. Demko

SKI-DOO (r) X-Team Racing

(Daydream Software)



Wymagania minimalne: P2-400m 64 MB, Win 9x/2000, DirectX, dopalacz z 16 MB i OpenGL

Na fali "matyzomanii" proponujemy dziś jeszcze inną śnieżną dyscyplinę - wyścigi skuterów (śnieżnych). 23 MB na HDD.

Klawiszologia

Gaz - X
Hamulec - Z
Kursory - sterowanie

Jak chcesz poszaleć, to naciśnij i trzymaj w czasie jazdy [LShift] lub [LCTRL] (a także T, R, V).



Ducati World Racing Challenge

(Acclaim)



Wymagania: PII 266, 32 MB, Win95, akcelerator

Radocha dla tych, co lubią wyścigi motocyklowe - i mają akcelerator. 16 MB na HDD, dostępny tryb Quick Race, a w nim Single Race - 1 tor, ale za to aż 3 różne odmiany motocykli (a w każdej odmianie różne modele), w dwóch pozycjach trudności. Ładna grafika, miła muzyka, widok w TPP/FPP... W tym CDA jest recka tej gry.

Klawiszologia

Kursory - lewo/prawo, gaz, wstecz
Num8 - przedni hamulec
Num4 - tylny hamulec
Num7 - kamera
Num5/1 - biegi
Num9 - rozejrzyj się



Pacman 3D

(Lukasoft)

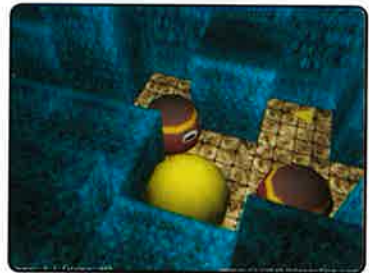


Wymagania: P266, 32 MB RAM, Win9x, DirectX, akcelerator

No cóż, Pacman w trzech wymiarach. Ma swój urok. Zajmuje 6 MB miejsca na HDD.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo
Spacja - skok (trzymaj naciśniętą)
1-4 - kamery



Convoy

Wymagania: P266, 32 MB RAM, akcelerator z OpenGL, Win 9x, DirectX

Heehmm... czy komuś z was mówi coś nazwa Sokoban? To już wiecie wszystko. Poza tym, że gra jest w 3D i daje także możliwość patrzenia z oczu postaci. A ci, co nie znają Sokobana... Otóż jest to fajna gra, w której musimy zdrowo się nakombinować, by wyjść z labiryntu. Ale to nie zręcznościówka - bez myślenia nie da rady. Warto spróbować swoich sił, bo i wygląda ładnie i gra się przyjemnie, i tylko 6 MB na HDD.

Klawiszologia

F2 - zmiana kamery (o ile jest to możliwe w danym levelu)
Kursory - sterowanie
Enter - rzuć skrzynkę
Backspace - pchnij skrzynkę
Spacja - strzał
Tab - ajj...
RShift - skok



Gorkamorka

(Ripcord Games)



Wymagania minimalne: P266, 64 MB, Win9x, DirectX, akcelerator

Jak pogodzić fanów arcydowych wyścigów ciężko opancerzonych i uzbrojonych pojazdów bojowych z miłośnikami cRPG (np. systemu W40K?). Otóż można zrobić gierkę, w której naparzą się takie właśnie pojazdy, kierowane przez orków (walczących o tytuł Warbossa Mektown) i osadzone (mniej więcej) w świecie W40K (mówię "mniej więcej", bo redakcyjni RPG-owcy coś kręcili nosem...). W każdym razie można kierować pojazdem, można przełączyć się na strzelca... Klawiszologię macie przy rozpoczęciu gry. Powodzenia... Demo zajmuje blisko 90 MB. Do przejścia tryb Quick Race i jeden wyścig...

Uwaga: Gra rozpakuje się KOSZMARNIE, wręcz EKSTREMALNIE długo. Życzę dużo cierpliwości...

Uwaga 2: Nie wiesz, jak rozpocząć wyścig? Wybierz Set Vehicles => Start Battle. I już...



Stunt Car GP

(Team 17)

Wymagania minimalne: P2-233, Win 9x/ME/2000, 64 MB RAM, akcelerator z min. 8 MB (Voodoo z 12 MB), DirectX

Totalna zręcznościówka + samochody w jednym. Ot, takie szaleństwo na torze, gdzie nie ma grama realizmu, ale są efektowne ewolucje, kolizje i tym podobne bajerki. 2 tryby gry, różne trasy i wozy do wyboru. Wymaga 23 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
Shift - kaskaderskie numery
CTRL - dopalacz
Enter - klakson
Esc - pauza

Sterowanie

X - gaz
kursory - kierowanie oraz zmiana biegów!
A/S - kamery



New Vegas Games

(Encore Software)

Wymagania: P200, Win 9x, 32 MB RAM, DirectX

Coś dla fanów karcianych gier hazardowych. Wizytujemy stolicę hazardu i tniemy w 5 różnych gierkach. Na to potrzeba całe 22 MB. Na szczęście tracona kasa jest wyłącznie wirtualna - ale i tu można poczuć coś, co zniszczyło wielu ludzi - pociąg do hazardu...

Tickle People

(ChiselBrain Soft)



Wymagania: P233, Win 9x, akcelerator 8 MB, DirectX, 32 MB RAM

I znowu jakiś po...kręcony FPP. Czemu pokręcony? Swoją drogą, to w Doomie była chyba lepsza grafika. No ale jak komuś nudzi się już Q3A, to może spróbować czegoś na pewno innego... Ale jeśli nie jesteś "zakręcony" na punkcie FPP, to daj se luzik... Zajmuje ok. 28 MB miejsca na HDD.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo
Enter - podnieś przedmiot
LMB - atak
Num1/3 - strąfing
Num0 - skok
I - inventory
>I< - przewijaj inventory
D - wyrzuć/użyj
S - aktywizuj przedmiot z inventory

Real Car Simulator NISSAN Edition

(VR-1 Japan)



Wymagania minimalne: P400, 64 MB, Win9x, akcelerator

Samochodówka. Dostępny jeden wóz - Nissan '99 Silvia i jeden tor. Do wyboru: Quick Start (Time Trial) 1 tor i samochód, ale z możliwością ingerencji w jego wygląd i pewne parametry, ręczną/automatyczną skrzynię biegów itp. Można włączyć Ghost Ridera. Niezłe. I niecałe 30 MB na HDD.

Uwaga 1: Instalator jest po... japońsku!!! (gra już na szczęście nie). Co oznacza, że będziecie widzieć jakieś krzaczki. Podpowiem tylko, że w pewnym momencie macie do wyboru dwie opcje. Na jednej widać coś takiego: (N) > - i ten przycisk właśnie należy kliknąć.

Uwaga 2: Miałem też pewne problemy ze sterowaniem - patrzcie na licznik, literka R oznacza wsteczny, N - jałowy bieg silnika, cyferki - numery biegów.

Uwaga 3: Koniecznie poczytajcie to, co jest napisane pod wielkim napisem CAUTION, zaraz na początku gry :)))



Deluxe Ski Jump

(Jussi Koskela 2001)

Wymagania: P166, 16 MB, Win9x, DirectX

Zostań Malyszem!!! Nie patrz na grafikę - zainstaluj tę grę i daj się wciągnąć... Symulacja skoków narciarskich w trójwymiarowej grafice. Dzięki dokładnie odwzorowanym prawom fizyki realizm DSJ jest jednym z najlepszych, jakie stworzono w grach sportowych. Wprawdzie nie można tego powiedzieć o grafice, ale grywalność tej gry jest wyższa niż Mount Blanc... Demo i dokumentacja także w języku polskim. Samo demko zaś potrzebuje śmiesznie małą ilość miejsca na HDD. Zainstaluj albo będziesz żałował...

Green Face, the Virtual Reality

(Amisoft)

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Sympatyczna gierka zręcznościowo - logiczna, wyraźnie inspirowana Boulder Dashem. Pamiętacie - łązi się po plan-szy i zbiera diamenty, unikając pułapek, spadających kamieni itd. Niby trywialne, ale ciągle fajne. Masz 15 dni na zabawę i sporo leveli do przejścia. Demo zajmuje 16 MB na HDD.

Klawiszologia

Sterowanie	- kursory
Jedź	- trzymaj spację i naciśnij kursor
Podłóż bombę	- CTRL
Podpowiedz	- T
Prędkość gry	- +/-
Zmiana postaci	- C

Kurka Wodna

(TopWare)

Wymagania minimalne: P166, 32 MB, Win 9x/ME, DirectX

O kurka wodna :). Na pięciu różnych poziomach trzeba odeprzeć "inwazję" wodnych kurek. Do dyspozycji masz trzy rodzaje broni: pistolet, śrutówkę i bomby. W wyznaczonym limicie czasu musisz zestrzelić jak najwięcej kurek. W czasie polowania będą ci towarzyszyć ciekawe animacje i cała gama zabawnych odgłosów. Demo zajmuje 20 MB na HDD. Dużo humoru...

Sammy Suricate in Lion-Land

(Suricate Software)

Wymagania: P166, Win 9x/ME/2000, DirectX, 16 MB, wskazany dopalacz z 16 MB RAM

Fajna arcadówka w 3D, powiedzmy - w klimatach Croca. Tyle że bohaterem jest surykata - taki sympatyczny stworek, który wygląda jak skrzyżowanie łasicy ze szczurem czy świstakiem... I do tego naraził się nieszczęśliwym lwom (także lwom-rastanom, rockerson itp.). Gra zajmuje 35 MB na HDD i uruchamia się przez wrun.exe. Demo jest właściwie obszernym tutorialiem po najrozmaitszych levelach. Co nie zmienia faktu, że gra się sympatycznie.

Sterowanie

Kursory	- wiadomo
CTRL	- skok
Spacja	- walnij osę
Shift	- gazuuu (+ kursor)
Esc	- menu

Uwaga: Demo jest dość grymaśne. Restart kompa i próbowanie do skutku wskazane - mi po kilku kolejnych podejściach (WDL script error) nagle wszystko ładnie zadziało. Warto się troszkę pomęczyć.

Monkey Brains

(Arush Entertainment)

Wymagania minimalne: P300, 32 MB RAM, Win 9x/ME/NT

Hm, trochę zręcznościówki (platformówka), ale i zmusza do myślenia. Sterujesz małpą, która ma do wykonania pewną misję na tropikalnej wyspie... Zdradzę, że jak zawsze idzie o ocalenie świata przed szalonym naukowcem. Demo potrzebuje na to 34 MB. Można grać w 2 osoby naraz

Klawiszologia

	gracz 1	gracz 2
Lewo	lewy kursor	A
Prawo	prawy kursor	D
Góra	górny kursor	W
Dół	dolny kursor	X
Skok	prawy Ctrl	lewy Ctrl
Akcja	Enter	Tab
Zmiana małp	prawy Shift	lewy Shift
Tocz się w lewo	dolny i lewy kursor	X i A
Tocz się w prawo	dolny i prawy kursor	X i D
Exit/Pause	ESC	ESC

Uwaga: Przy instalce patrzcie, co klikacie, bo inaczej gierka zainstaluje wam starszą niż trzeba wersję DirectX...

Pizza Connection PL

(Software 2000)

Pamiętacie Pizza Syndicate? Wszystkich fanów pizzy, robienia interesów (także tych ciemnych) informuję, że oto macie sequel tej gry. Ponoć jeszcze bardziej odjechany niż poprzednik. A to już wiele znaczy. Nie ukrywam, że gra jest trudna - ale na szczęście demo jest po polsku, wystarczy więc słuchać i czytać instrukcję - reszta powinna być prosta. Teoretycznie :). Ponieważ w tym CDA jest recenzja tej gry, tam odsyłam po dalsze szczegóły. Ja tylko wspomnę z obowiązku, że demo zajmuje ponad 180 MB na HDD...

PROGRAMY

- **Windows Media Player 7** - Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna.
- **DirectX 8.0** - Najnowsza wersja bibliotek Microsoftu potrzebnych do uruchomienia większości gier i programów.
- **Noder Next Enchancement** - Zestaw kilku przydatnych dodatkowych narzędzi: kalkulator, edytor tekstu, HTML itp. w jednym. Jedną z ciekawszych funkcji programu jest kompilowanie dokumentów w formacie *.rtf, *.txt, *.nod - do pliku *.EXE. Polski program!
- **LDE-X 3.4** - Powłoka systemowa dla Windows oparta na systemie LiteStep. Posiada bardzo wiele udoskonaleń funkcjonalnych i bardzo stylowy wygląd.
- **WakeMeUp 1.2** - Komputerowy budzik. O zadanej godzinie obudzi cię wybraną muzyką lub dźwiękiem.
- **IconClock 5.0** - Zegar, który oferuje bardzo elastyczny sposób wyświetlania aktualnej daty i godziny. Posiada także rozbudowane funkcje budzika.
- **Stickies 2.3c** - Komputerowa wersja żółtych karteczek, przyklejanych do wszystkich monitorów w pracy.

EXTRAS

- **Action Mag #11** - Kącik tych wszystkich czytelników CDA, którzy lubią czytać i pisać niekoniecznie tylko o grach. Tamże rozmaite kąciki (horror, sport, HTML), archiwalne wydania Action Redaction itp. itd.
- **Adventure Zone #2** - Kącik fanów gier przygodowych i TPP.
- **Bonus 1** - Delphi kurs #2, ikony, kursory, polskie ziny netowe (Inkluz, No Name 12, Wirtualny Komputer 14), MID-y - Nine Inch Nails, Na luzie, screen savery, startup (nowe obrazki przy starcie Windows), tapety, theme packi, parę przydatnych użytków, dwa skiny do WinAmpa (Kurnikowa!).
- **Bonus 2** - Edytory - do Culturess i Wizard & Warriors. Coś dla fanów Fallout 1-2 - m.in. solucje i specjalny magazyn, dodatki itp. Magic the Gathering - dla fanów karcianki. Małe gierki: Bombman, Jetman, Lightcycles, Xevious. Save do gier: Carnivoers Ice Age, Midtown Madness 2, Oni, Red Alert 2 (Russian), Droga do Eldorado. Tipy po polsku. Treinery do gier: America, Freedom First Resistance, Heist, Kangurek Kao, Oni, Pizza Connection 2, Police Tactical training, Squad Leader. Unreal Solucja PL i Unreal FAQ PL.
- **Cennik Klubu CDA** - Najnowszy cennik rzeczy, które można zamówić w naszym klubie pod numerem 0801 600 200.
- **Esensia 3 i 4** - Doskonały polski mag poświęcony fantastyce naukowej. Zawodowy poziom! Polecamy lekturę...
- **FAQ** - Najczęstsze pytania do redakcji CDA i nasze odpowiedzi (i to na poważnie). Tamże Słowniczek Gracza, czyli proste wytłumaczenie wielu trudnych słów :).
- **FPP Zone** - Kącik fanów gier FPP.
- **MP3 Kącik** - Tu chyba nie trzeba wyjaśniać?
- **New Titans** - Trailer filmu.
- **Pomocna Dłoń** - Wasze anonse.
- **Scena** - Czyli co można wycisnąć z kompa, gdy się ma talent i dużo chęci...
- **Speedzone** - Kącik fanów samochodów i samochodówek.
- **Sports Center** - Dla fanów gier sportowych.
- **Strategic Area** - Dla fanów gier strategicznych i RTS.
- **Tawerna RPG** - Dla fanów gier RPG i cRPG.

INDEKS DEM

Convoy
Deluxe Ski Jump
Giants: Citizen Kabuto
Gorkamorka
Green Face, the Virtual Reality
Kurka Wodna
Monkey Brains
NBA Live 2001
New Vegas Games
Pacman 3D
Pizza Connection PL
Real Car Simulator NISSAN Edition
Resurrection
Sammy Suricate in Lion-Land
Ski-Doo (r) X-Team Racing
Stunt Car GP
Tangram 2000
Tickle People

JAGGED ALLIANCE 2.5

UNFINISHED BUSINESS

Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business

- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Działa samodzielnie - do uruchomienia nie wymaga części 2, choć możesz z niej zaimportować swój oddział!
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!

PL
CD PROJEKT



Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni

- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych



STRONA
GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃE
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA
I GADŻETY

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



Zamawiając grę Settlers IV do końca marca 2001 otrzymasz GRATIS grę SAGA PL



OFERTA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

 19 PL	 29 PL	 39 PL	 49 PL	 49 PL	 49 PL
 59 PL	 69 PL	 69 PL	 79 PL	 79 PL	 79 PL
 79 PL	 99 PL	 99 PL	 99 PL	 99 PL	 99 PL
 99 PL	 99 PL	 99 PL	 99 PL	 99 PL	 99 PL
 119 PL	 119 PL	 119 PL	 129 PL	 129 PL	 129 PL
 129 PL	 129 PL	 129 PL	 149 PL	 159 PL	 169 PL

INFORMACJE
DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃE
I RPG

FILMY DVD

KSIĄŻKI

AKCESORIA
I GADŻETY

 49 PL	 19 PL	 49 PL
------------------	------------------	------------------

PHILIP ATANS „WROTA BALDURA II”

Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą sprościć go z powrotem. Krew boga moru płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi. Złodzieje Cienia, wampiry, nijnia oraz kamienne robaki budzą się do życia na Wybrzeżu Mieczy. W tętniącej akcją powieści Wrota Baldura II, będącej literackim rozwinięciem gry komputerowej.

19 PL

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

www.wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

PRZED
PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃE
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

AKCESORIA
I GADŻETY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

FALLOUT TACTICS



Akcja Fallout Tactics: Brotherhood of Steel rozgrywa się między wydarzeniami poprzednich grach. Dowodzisz bandą zimnokrwistych twardzieli zdolnych do przeżycia w najtrudniejszych warunkach.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz dodatkowo Legende - zbiór opowiadań ze światów Magic the Gathering, Shadowrun, Wampir i Forgotten Realms.

PREMIERA: MARZEC/KWIECIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę Fallout Tactics otrzymasz GRATIS grę INVICTUS PL

DIABLO II - EXPANSION SET



Kontynuacja hitu Diablo II. Na dodatek składa się akt V, gdzie w pościgu za Baalem przemierzysz dzięki pustkowi barbarzyńskich krain. W grze ponadto znajdziesz: dwie nowe postacie: Druida i Zabójczynię, 6 nowych questów, nowe przedmioty, nowe potwory.

PREMIERA: MAJ/CZERWIEC 2001

PIZZA CONNECTION 2



W Pizza Connection 2 podobnie jak w wypadku Pizza Syndicate zadaniem gracza jest założenie i prowadzenie sieci pizzerii. Gracz zajmuje się wszystkim - od układania menu, poprzez projektowanie wnętrza lokalu, a skończywszy na prowadzeniu kampanii reklamowych.

PREMIERA: MARZEC 2001

Zamawiając do końca marca grę Pizza Connection 2 otrzymasz GRATIS grę DESCENT 3 PL

WORMS WORLD PARTY



Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.

PREMIERA: MARZEC 2001

Zamawiając przed premierą grę Worms World Party otrzymasz GRATIS grę HOPKINS FBI PL

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE!

wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- * Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepszą!).
- * Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem: warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- * Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- * Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- * Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartału? półroczny?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
- * W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Uwaga: Właśnie trwają prace nad polskim filmem z Larą Croft (ale to w 100% zabawa fanów Lary, a nie poważna wysokobudżetowa produkcja). W związku z tym te kandydatki na Larę, które chciałyby, żeby filmowcy się z nimi skontaktowali, niech dopiszą w liście, że chcą, by ich adres został przekazany autorom filmu (także te z poprzednich odsłon konkursu). Może wykreujemy polską Angelinę Jolie?

A dziś prezentujemy kolejne propozycje:

Najpierw z okazji 1 kwietnia, nieco - hm - odłotów. Dwie/ dwaj (?) Larry (nie mylić z Larą) Croft w wykonaniu:

1. Kamila Kusa
2. Bartka Marcza (Larina Krofik)

Następnie już zupełnie normalne Lary, w które wcielają się:

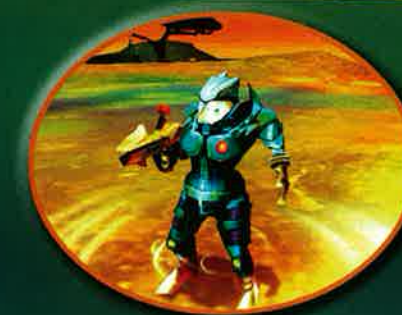
3. Kamila Rzymska, lat 17
4. Dagmara Troszczyńska, lat 11

5. towarzyszy z Devil Inside, w wykonaniu Katarzyny (Deva) i Anny (zombie) Muszyńskich oraz Marcina Wzientka (Dave).



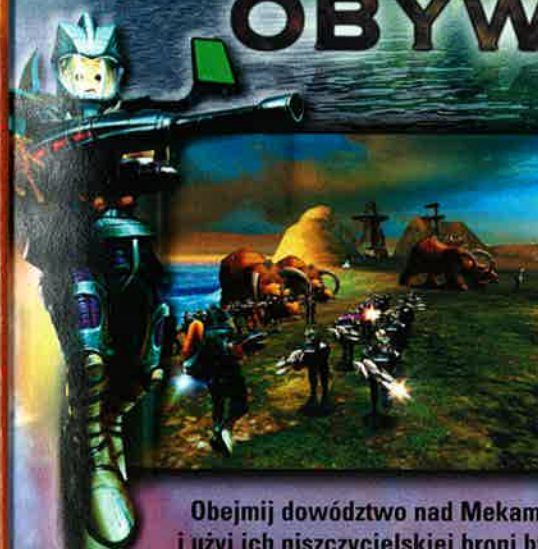
Za miesiąc kolejna odsłona. Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy!

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY !



TRZY RASY JEDNA WYSPA WIELKI KONFLIKT

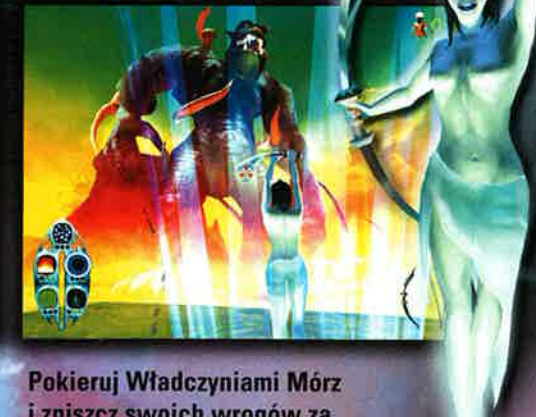
GIANTS OBYWATEL KABUTO



Obejmij dowództwo nad Mekami i użyj ich niszczycielskiej broni by zlikwidować innych mieszkańców wyspy.



Jako Kabuto niszcz, demoluj lub... pożeraj wszystko co stanie na Twojej drodze.



Pokieruj Władczyniami Mór i zniszcz swoich wrogów za pomocą żywiołów powietrza, ognia, ziemi i wody.



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych: <http://www.gry.wp.pl/>
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Perce 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
Giants: Obywatel Kabuto © 2000, Planet Moon Studios. Wszystkie prawa zastrzeżone. Planet Moon oraz logo Planet Moon są zarejestrowanymi znakami handlowymi Planet Moon Studios. Giants, Giants: Obywatel Kabuto, Interplay, logo Interplay, hasło "By Gamers, For Gamers", Digital Mayhem oraz logo Digital Mayhem są zarejestrowanymi znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.

Homeworld: Raider Retreat

(Sierra)

Nowe, niepublikowane przez Sierra misje do gry Homeworld. Nie wymagają pełnej wersji Homeworlda, są całkiem osobnym produktem! Jeżeli dysponujesz wystarczająco dobrym sprzętem - gra powinna cię oczarować swoją oprawą graficzną. Dla tych, którzy nie znają Homeworlda, w wielkim skrócie: jest to RTS rozgrywany w przestrzeni kosmicznej i po raz pierwszy umożliwiający rozgrywkę w NAPRAWDĘ trzech wymiarach. Homeworld to gra znakomicie oceniana zarówno przez fanów, jak i prasę komputerową.

Uwaga: Jeśli w grze pojawiają się problemy z kartą graficzną, zainstaluj sterowniki OpenGL dostarczone wraz z nią.

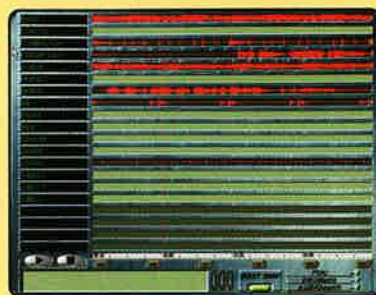
PEŁNA WERSJA

New Beat 2000

(Techland)

PEŁNA WERSJA

Znakomity program służący do miksowania ścieżek dźwiękowych. Wraz z nim dostępny jest także sekwencer perkusyjny (ukrywający się pod nazwą Drummatik) oraz edytor sampli (Audio-matik). Po zainstalowaniu program jest natychmiast gotowy do pracy (nie musisz nawet konfigurować karty audio). Środkową część interfejsu wypełnia dwadzieścia przycisków, którymi aktywuje się poszczególne ścieżki. Po lewej stronie widać pokręta służące do usta-



wiania balansu i głośności poszczególnych ścieżek, natomiast po prawej przyciski opcji programu oraz suwak regulacji globalnej głośności. U góry znajdują się trzy przyciski sterujące odtwarzaniem utworu - start, stop i rozpoczęcie nagrywania.



Wirtualne Puzzle

(Ganymede)

PEŁNA WERSJA

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Profesor Klaus

(Edgard Multimedia)

PEŁNA WERSJA

Tytułowy profesor Klaus pomoże ci opanować niemieckie słownictwo (uporządkowane tematycznie), zapozna cię z prawidłową wymową i pomoże sprawdzić zdobytą wiedzę. Oprócz podstawowego modułu, w pakiecie instalacyjnym znajduje się również poręczny słownik tematyczny wyposażony w rozbudowaną



funkcję wyszukiwania informacji oraz wersja demonstracyjna programu Profesor Henry - Gramatyka (nauka gramatyki angielskiej).

Uwaga: Program wymaga, by podczas pracy płyta była cały czas w napędzie!

Ryby akwariowe

(Impresja)

PEŁNA WERSJA

Miłośnicy podwodnego świata doczekali się multimedialnej płyty poświęconej ich ulubieńcom. W zaciszu domowym mogą odbyć podróż do obszarów międzyzrotnikowych, zapoznając się z egzotycznymi przedstawicielami słodkowodnej fauny. Katalog Tropikalne ryby akwariowe zawiera opisy, zdjęcia oraz sekwencje filmowe 163 gatunków ryb akwariowych, których środowiskiem życia są wody śródlądowe w strefie tropikalnej.



Dwie nowe gry w serii

Już w sprzedaży
całkowicie po polsku
w cenie **19,90**

Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH



Wyścigi superszybkich pojazdów umiejscowione w futurystycznym świecie. Ścigaj się na różnorodnych poziomach i wykorzystuj znalezione dodatki. Gra opracowana w niesamowitej, bardzo efektownej grafice wykorzystującej najnowsze akceleratory. Możliwość gry sieciowej do 8 graczy.



Strategia czasu rzeczywistego, której akcja osadzona jest w średniowiecznym świecie fantasy. Oferuje oprócz wielu opcji militarnych również elementy handlu, rozwoju technologii, dyplomacji, magii i religii. Gra inspirowana serią Warcraft zarówno w warstwie graficznej jak i systemie rozgrywki.

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



NIEMIECKI
 Nauki języka niemieckiego
 kilkadziesiąt zestawów
 obejmujących całą
 z tłumaczenia zdań,
 ów. Umożliwia także
 e własnych ćwiczeń.
 a.

Boomerang Breaker

(Ganymede)

Patrz: spis zawartości Cover CD.

PEŁNA
WERSJA

TypeReader 6.0 LE

(ExperVision Inc.)

PEŁNA
WERSJA

Bardzo wydajny program do rozpoznawania liter (OCR). Dzięki niemu szybko zamienisz "papierowe" dokumenty w cyfrowe pliki tekstowe, które następnie bez trudu można edytować. Program zawiera opcje "uczenia się" na błędach, obsługuje kilka formatów graficznych (czarno-białe).

Bonus

Sterowniki do kart graficznych
Dodatki do Unreal
i Unreal Tournament

Uwaga: materiały zawarte w kategorii bonus nie zostały "podpięte" pod menu zarządzające płytą i należy je przeglądać i eksploatować za pośrednictwem Eksploratora Windows. A oczekujecie tam m.in.: WSZYSTKICH zawartych na kążkach działów tematycznych (patrz Zawartość Cover CD), niektóre z nich (Bonusy, FPP Zone itd.) w POSZERZONYCH - znacznie - wersjach. Tamże nieco bardzo dobrych scenowych MP3. Znajdziecie tam również dużo najnowszych driverów do kart graficznych itp.

Dema gier

America

Zgodnie z tytułem, akcja gry rozgrywa się w Ameryce, ale, co może być zaskakujące, jej autorami są... Niemcy, a konkretnie raczej niezbyt znana ogólni firma Data Backer. W sumie jednak, czemu nie? Przecież Karol May był Niemcem, a później nasi sąsiedzi z lubością kręcili westerny o przygodach dzielnego wodza Apaczów. Nie były to może wybitne dzieła, ale oglądało się je całkiem przyjemnie (zgodnie z zasadą "i na bezrybiu..."). Dlaczego zatem Niemcy nie mieliby sprezentować graczom dobrej gry dziejącej się na Dzikim Zachodzie? I w taki oto sposób doszliśmy od razu do sedna sprawy, gdyż tak właściwie to nie wiadomo, jak traktować Amerykę. Gra się wyśmienicie, ale... jest to kolejny nie wnoszący nic nowego klon wielkiego Age Of Empires.

Convey

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Deluxe Ski Jump

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Ducati World Racing Challenge

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Giants Citizen Kabuto

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Gorkamorka

Patrz: spis zawartości Cover CD.

GreenFace the Virtual Reality

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Kurka Wodna

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Monkey Brains

Patrz: spis zawartości Cover CD.

NBA Live 2001

Patrz: spis zawartości Cover CD.

New Vegas Games

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Pac 3D

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Pizza Connection 2 PL

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Resurrection

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Sammy Suricate

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Ski-Doo X-Team Racing

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Stunt GP

Patrz: spis zawartości Cover CD.

Tangram 2000

Patrz: spis zawartości Cover CD.

The Real Car Simulator R NISSAN Edition

Patrz: spis zawartości Cover CD.

The Tickle People

Patrz: spis zawartości Cover CD.

JEDEN JEDYNY RAZ!

W kwietniu
dwie płyty
za cenę jednej.

Tylko w kwietniu
zamawiając płytę
Tipsomaniak® 3
otrzymasz dodatkowo
drugą płytę
z pełną wersją
multimedialnej aplikacji.



Jedyny tego typu produkt w Polsce.
To co najlepsze, najnowsze,
najbardziej potrzebne dla gracza,
jest na tym kompaktce.

Przekaz z zamówieniem znajduje się na stronie 193.

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez Internet a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W KWIECNIU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także
- kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Aliens vs Predator Gold	119	Homeworld Cataclysm	99	Railroad Tycoon 2 Gold - pl	99
Armagedons Blade - pl	55	Hugo - Tropikalna Wyspa pl	79	Resident Evil 3	139
Blair Witch Project: R. P. - pl	99	Icewind Dale - pl	99	Rune	159
Blair Witch Project II - pl	99	Larry 7 - pl	75	Sacrifice pl	99
Call to Power 2	169	Longest Journey - pl	99	Shogun - pl	113
Close Combat 4	75	Majesty - pl	79	Submarine Titans - pl	99
Close Combat 5	99	MDK 2 - MDK 1 - pl	79	Tony Hawk Pro Skater 2	169
Cywilizacja 2: Próba Czu - pl	79	Might & Magic 8 - pl	99	Transport Tycoon DeLuxe	45
Earthworm Jim 3D - pl	99	Music Maker Gen.6 - pl	99		
F.A. P. League Foot. Man. 2001	119	Na Kłopoty Pantera - pl	75		
F.A. Premier League Stars 2001	119	Need for Speed 5 Porsche	119		
Fifa 2001	139	NHL 2001	119		
Final Fantasy 8	129	No One Lives Forever	129		
Freospace 2 - pl	79	Panzer General 3 S.E.	99		
Grand Prix 3 - pl	99	Planetscape Torment - pl	99		
Hidden & Dangerous Gold	99	Swat 3 Elite Edition	99		



PC SPEED DRIVE 299 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową! PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!



Wyniki Konkursu "Fifa 2001" koszulki z autografami otrzymują: Bartosz S., Dominik A., Grzegorz W., Adrian S. i Marzena A., Joypady otrzymują: Jolanta R., Leszek B., Piotr Z., Adam M. i Krzysztof W., Gratulujemy, nagrody prześlemy pocztą.

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Coś Nowego

• TLC = Game Studios

Informowaliśmy już o tym, że gałąź Mattela odpowiedzialna za elektroniczną rozrywkę przechodzi na własność TLC. W chwili obecnej dopowiadamy, że odtąd TLC zwać się będzie po prostu Game Studios. Powodem tej zmiany jest chęć utworzenia nowej, łatwej do zapamiętania nazwy łączącej podległe jej marki, m.in. Mindscapę, SSI (pozostanie jako marka na rynku) i Red Orb. Pierwszym z produktów występujących pod nowym znakiem będzie najprawdopodobniej sequel hitu z dawnych lat: Pool Of Radiance.

• ...lecz ręce precz od Cate!

Monolith dał wielbicielom No-One Lives Forever i jego uroczą bohaterkę Cate Archer to, czego się domagali: cały pakiet narzędzi służących do dogłębnego przededytowania gry. Pakiet dostępny na stronie gry zawiera prócz wyspecjalizowanych narzędzi pokroju ModelEdit czy DEdit bazę przykładów i - ponoć - wyczerpującą dokumentację. Nic, tylko ściągać. Lecz niech nikt się nie wazy tknąć Cate! :)

• Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

Wielbiciele strategii turowych z silnie zarysowanym wątkiem zagrożenia pozaziemskiego (jak X-Com) będą, jak się okazuje, musieli jeszcze poczekać do końca roku.



• Tomb Raider The Movie I, II, III...

Tak jest, to już zupełnie pewne: Angie Jolie pojawi się w co najmniej trzech filmach (jeśli takowe powstaną) z serii Tomb Raider! Pierwszy z nich, ten, którego trailerzy zdążyły już obieć lożem błyskawicy Sieć (Czarny Iwan znów nie może spać...) pojawi się na wielkim ekranie już w połowie lata.

• Fly! II

Pamiętacie jeszcze Fly!, jeden z popularnych ostatnimi czasy hardcorowych symulatorów samolotów cywilnych? Sequel już się szykuje. W nim zaś, prócz poprawionej oprawy audiow-

Ace of Angels

Niewiele było komercyjnych, dużych gier przeznaczonych tylko i wyłącznie do gry w Internecie, a i te, co były, może poza Ultima Online, nie odniosły większych sukcesów, a to głównie ze względu na swoją niską jakość lub też - jak w przypadku Polski - ze względu na jakość i cenę połączenia z Internetem.

Qnik

Co się chwali, producenci nie zaprzestają jednak prób stworzenia wielkiej gry, która będzie mogła zgromadzić ogromne liczby graczy z całego świata. Taką grą ma być właśnie Ace of Angels, kosmiczny symulator lotu przeznaczony tylko i wyłącznie do gry w Sieci globalnej. Różnice w stosunku do np. Ultima Online są spore - i nie mówię tu o tym, że tamta gra to RPG, a ta space-sim. AoA będzie miała sporo serwerów, z których każdy będzie mógł "udźwignąć" naraz do 200 pilotów. W porównaniu do tysięcy graczy, którzy łączą się z serwerem UO, tworząc alternatywny świat (w stosunku do tego, który widzimy, gdy odwrócimy głowę od monitora), nie jest to liczba, która może zachwycać. Autorzy obiecują jednak, że kiedyś się ona powiększy.

Na razie grać będzie można na Arenie: gigantycznej przestrzeni, na której rozmieszczona jest duża liczba wszelakich "niespodzianek", takich jak chociażby tereny skażone radioaktywnie czy kupa powerupów. Wielkość tej Areny trudno sobie wyobrazić, autorzy mówią, że jej długość jest równa drodze z Ziemi na Księżyc. To imponujące, ale nie wiem, jak sobie poradzą z taką liczbą danych łączą. Co prawda, w grze został umieszczony system ochrony przed lagami (opóźnieniami w przesyłaniu informacji z komputera gracza do serwera i odwrotnie) nowej generacji, lecz jak on będzie działał, tego nie wiadomo. Jedno jest pewne, to że przed grą należy wybrać sobie jeden z 40 różnych pojazdów i dostosować do niego uzbrojenie (spora możliwość konfiguracji).

Jak zwykle nie może zabraknąć kilku zdań o realizmie. Ten jak zwykle ma być najlepszy na świecie - przy czym jestem bliski uwierzenia w to, gdyż został oparty na badaniach NASA - i stworzony przez byłego pracownika tej instytucji (może go wyrzucili za błędy w obliczeniach? :). Aby nie zniechęcić graczy poziomem trudności (przecież ma to być gra dla mas, nie wybrańców), nie będzie on nadmiernie wysoki, statki będą relatywnie łatwe w "prowadzeniu".



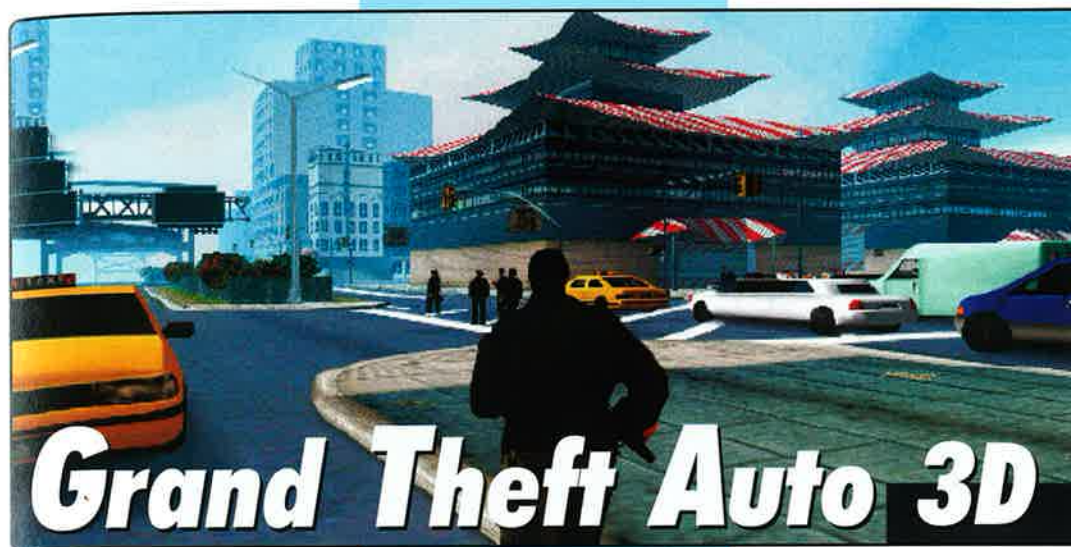
Oczywiście, gra to nie jeden wielki deatchmatch - gracze mogą się łączyć w grupy, zajmować terytoria, bronić ich etc. Ale mimo wszystko na Arenie będzie to w bardziej ograniczonych ramach. Prawdziwa zabawa zacznie się dopiero w zimie tego roku, kiedy zostanie wprowadzony nowy tryb rozgrywki, tzw. Outerchange. Tam gracze, tak indywidualni jak i zrzeszeni, będą zdobywali punkty, za które będzie można kupić sporo ciekawych rzeczy. Poza standardowym ekwipunkiem można będzie wprowadzić sztucznego pomocnika, prawdopodobnie sam gracz będzie musiał stworzyć swój algorytm sztucznej inteligencji (w grze zazwyczaj, dopóki go ktoś sam nie zrobi, nie spotkacie ani jednego przeciwnika kierowanego AI). Możliwe też będzie kupienie pewnych informacji od szpiegów, robienie sabotaży, ochrony przed nimi i, wreszcie, kupno baz i statków - matek.

Ale i to nie koniec, nadchodzi też bowiem (wcześniej niż Outerchange) inny tryb, uwaga, kampanii! Będzie to gra na żywo z tym, że fabularna. Tej brakuje trochę do monumentalnego konfliktu Ciemnej Strony z Jasną z Gwiezdnych Wojen, ale dobrze, że chociaż będzie taka możliwość. Kampania ma mieć wiele wątków - trzeba będzie tak walczyć, jak i zajmować się polityką! Pojawia się w niej tzw. NPC (Non-Player-Character), w postaci wielkich organizacji etc.

O grafice nie ma co pisać - wystarczy spojrzeć na screeny. Może nie prezentuje się najlepiej (choć nie razi niczym), ale to lepiej, dzięki temu być może szybciej będzie można ją "przećisnąć" przez łącza.

Ciesz się, że ktoś chce wprowadzić coś takiego w życie. Co prawda, nie wróżę tej grze zbyt dużej kariery (ma za dużą konkurencję opartą często na motywach znanych z filmów jak w przypadku TieCorps), ale to krok w dobrym kierunku. Może i ja kiedyś będę mógł się czuć jak małeńkie ogniwo w wielkiej maszynie - bo takie niewątpliwie będzie uczucie lotu obok kilkuset kolegów przeciwko wspólnemu wrogowi... □

Ace of Angels
Flying Rock Enterprise



Grand Theft Auto - jedna z najbardziej bulwersujących gier komputerowych w historii. Ileż było o nią hałasu... O GTA2 opinie również były podzielone - sami przypomnijcie sobie, jaką "afetę" wywołała jej ocena w naszym piśmie. GTA2 zarzucono wtórność w stosunku do pierwowzoru i miałoć graficzną. Teraz jednak najpewniej taka sytuacja już się nie powtórzy - w pełni trójwymiarowy "symulator" bandyty nadchodzi!

NO

Nasz mafijny żywot i tym razem będziemy wcielić się w Liberty City, w mieście, które terroryzowaliśmy w czasie pierwszej gry z serii. Metropolia zostanie podzielona na trzy części - Brooklyn, Manhattan oraz New Jersey. I o ile w poprzednich częściach - dzięki dwuwymiarowej grafice, autorom, jak i komputerom oraz konsolom - było łatwo wygenerować wielkie miasta, to zastanawiające jest, jak poradzą sobie tym razem. Przecież, jak już nam wiadomo, wszystkie scenerie będą przedstawione w pełnym trójwymiarze. Jak na razie, wyjawiono, że będzie można wybrać dwa widoki: zza pleców bohatera i "z lotu ptaka". Przyjęto także, że 24 h akcji gry będą odpowiadać 30 minutom naszego czasu.

W różnych regionach miasta będziemy mogli dostać (czytaj: ukrąść) 40 ekskluzywnych fur, wśród których znajdzie się sporo nowych (tzn. nie chodzi o rocznik, a o debiut w tym cyklu). Swoją drogą, będziemy mogli uszkodzić je aż na 18 sposobów! Co oczywiście nie dotyczy ulubionego pojazdu prawdziwych maniaków GTA - czołgu, którego też nie może tutaj zabraknąć. Gdy już opuścimy auto, które parę minut wcześniej przywłaszczaliśmy, to warto rozejrzeć



się za jakimś gnatem. Będziemy mieli do dyspozycji shotgun, rakiety, zwykły pistolet, kij baseballowy. Uzi i inne giwery & narzędzia zbrodni znane nam z poprzednich części serii (z naciskiem na GTA1). Wiemy jeszcze, że do bogatego arsenału powinna dołączyć broń snajperska. Czyżby zapowiadał się KOMPLETNY symulator bandziora? Dzięki snajperce będziemy mogli wykonywać akcje a la Hitman; widok 3D podczas jazdy samochodem przypomni nam zapewne Driver'a, a chodzenie z baseball'em po ulicy pozwoli nam się wcielić w King-pina.

Przecież prawie nic nie mówią o rozgrywce multi-player. Jakich nowych trybów doświadczymy, w ilu gracz będziemy mogli zagrać czy, wreszcie, jak dobrze zostanie opracowany kod sieciowy? Ciska, tylko cichutkie piski zdradzające, że MP będzie i... tyle.

Nic więcej na temat GTA3D w obecnej chwili nie wiemy - pewnie dopiero po targach E3 uzyskamy więcej informacji. Wtedy też będzie można zacząć się poważnie zastanawiać, czy to będzie hit czy (s)hit... □



Grand Theft Auto 3D
DMA Design

Coś Nowego

zwalnej i algorytmów fizyki lotu, zupełnie nowe maszyny: Pilatus PC-12 Turboprop oraz... śmigłowiec Bell 407! Poniżej parę fotek wykonanych w czasie Lotu (I II).



• Fox Interactive szuka partnera

Zabrzmiało cokolwiek matrymonialnie, jednak tak właśnie się sprawy mają. Jak informują rzecznicy prasowi, twórca m.in. Aliens vs. Predator i No-One Lives Forever szuka strategicznego partnera, który przejmie na siebie część ciężarów promocji i dystrybucji. Prowadzone są rozmowy z najpoważniejszymi, jakoby, przedstawicielami. Czyżby NOLF nie sprzedawał się tak dobrze, jak można by przypuszczać?

• Armored Task Force

Shrapnel Games, a ściślej: podległe mu ProSIM szykuje na sierpień tego roku kolejną po Brigade Combat Team grę typu Real-Time Tactical Wargame - Armored Task Force. Podobnie jak poprzednio, wcielamy się w szefa grupy pancerniej. Tym razem jednak mamy być zachwyceni zarówno treścią, jak i formą gry... Zobaczymy.

• Battlecruiser Millennium

Wciąż czekamy. Screen jednak udowadnia ponad wszelką wątpliwość, że warto...



Coś Nowego

Air Command 3.0

Już w kwietniu gracze, którzy mają ambicje nieco wyższe niż stosunek 4:1 w QIII bądź UT, będą mogli przetestować swoje umiejętności kontrolera ruchu powietrznego na jednym z największych światowych lotnisk. Atrakcje z tym związane, np. konieczność bezpiecznego sprowadzenia uszkodzonej Dacoty w czasie burzy śnieżnej i przy awarii generatorów reflektorów oświetlających pas, będą możliwe dzięki zawartemu w grze edytorowi - w Air Command 3.0. Jego wydawcą jest wspomniany już Shrapnel Games.

Luna

Nowe dzieło Unique Entertainment - Luna, powinno świetnie wpasować się w entuzjizm wynikający z udanego lądowania turowa rak ludzkich na asteroidzie. Luna bowiem to trójwymiarowa strategia traktująca o pierwszych kolonizatorach kosmosu, ściślej - pierwszych mieszkańcach jedynego naturalnego satelity Ziemi. Ale nie tylko - w grze pojawić się ma silnie zarysowany wątek handlowy i... Obcy! Co oprócz tego? Trzy kampanie, 50 typów budowli, 10 kląsk... Czyżby księżycowe SimCity?

StarPeace: Parallel Domain

Lubisz gry pokroju SimCity, lecz powoli nudzi ci się ten gatunek, bo nie ma w nim prawie żadnych zmian? Rzuć więc okiem na to, co szykuje firma Oceanus.

Kominck

Zaczniemy od początku i, niestety :(, również od ostrzeżenia. Otóż StarPeace jest grą jedynie z trybem multiplayer, na dodatek umożliwiającą rozgrywkę wyłącznie przez Internet na serwerach firmy :(Jeśli jednak rachunki ci nie straszne, to zapraszam dalej.

Historia w skrócie wygląda tak. Ludzie otrzymali - nie wiadomo skąd - technologię portali. Owe portale prowadzą na inne planety, będące prawie dokładnymi kopiami Ziemi. Nie ma na nich jedynie fauny. W tym samym czasie Ziemi grozi przeludnienie, więc... Wybierasz sobie planetę i miasto i zaczynasz zdobywanie kasy!

A jak ten proces ma wyglądać?

Otóż zaczynamy działalność po uprzedniej kontroli zapotrzebowania na towary i usługi w danym mieście (bo inaczej nie będziemy mieli zbytu!). Budujemy siedzibę firmy oraz jej budynki - dokładnie tak jak w SimCity. Wszyscy mieszkańcy są podzieleni na 3 klasy; są to: robotnicy, klasa średnia i elita. Każda klasa ma zaopatrzenie w różne produkty - i na produkty o różnych parametrach. Np. elita wymaga od mebli maksymalnej jakości, natomiast robotnik woli kupić coś po jak najniższej cenie. Jednak nie można bezpośrednio ustalić sobie, by fabryka budowała rzeczy z taką i taką jakością - trzeba znaleźć odpowiednie ulepszenie technologii, które pozwoli nam na zmianę któregoś parametru produktu. Trzeba by tu wspomnieć o tym, że przyspieszenie produkcji ujemnie wpływa na jej jakość i na odwrót. Musimy więc podejmować przemyślane decyzje. Ważny jest na przykład sposób transportu kupionych materiałów oraz wywozu do sklepów naszych produktów - różne towary różnie znoszą czas podróży!

Oczywiście sami ustalamy zarówno ceny naszych wyrobów, jak i płace pracowników. I tutaj dochodzimy do aspektu ekonomicznego gry. Jak zapowiadają twórcy, ekonomia ma być



zamknięta. Oznacza to, że w mieście jest pewna ilość pieniędzy. Pieniądże te przepływają z rąk do rąk w postaci wypłat, należności za towary i usługi, podatków. Jeśli nastąpią jakieś anomalie - ceny podstawowych towarów będą zbyt wysokie, a płace za niskie - to ludzie będą mieli mniej pieniędzy, przestaną kupować. Skutkiem tego jest załamanie gospodarki. Nad kontrolą antymonopolową czuwać będzie burmistrz. Taak. Burmistrz. W grze występuje bowiem polityka! Burmistrz jest wybierany przez mieszkańców danego miasta - staje się nim ten gracz, który będzie miał najwyższy wskaźnik popularności w momencie wyborów. A ów wskaźnik zależy od wielu czynników - od działań, jakie podejmuje firma gracza, od kampanii wyborczej gracza itp. Czyli przybył nowy, bardzo interesujący składnik gry! Już nie jesteśmy królem, który rządzi bez względu na opinie innych.



Gra nie obędzie się również bez interakcji z innymi graczami - przecież każda firma jest prowadzona przez człowieka. Dzięki temu możemy robić to, czego nie było nigdy wcześniej - nawiązywać przymierza z innymi graczami celem umocnienia swoich

pozycji w mieście. Ale nic nie stoi na przeszkodzie, byś wypowiadając innym wojnę! Czyli możemy robić wszystko to, co w normalnym życiu.

Co do grafiki, to jest bardzo podobna do tej z SimCity - rzut izometryczny, 16-bitowa pale-

ta kolorów. Minimalną rozdzielczością będzie 800 x 600 - czyli standard. Co do jej jakości, to sami oceńcie. Mnie się podoba :) Ostatnio podano informację, że twórcy dodają engine 3D! Znaczy to, że będzie dostępny alternatywny widok na miasto - właśnie w 3D. Nie jest on może oślniewający, lecz trzeba mieć wzgląd na to, iż screeny pochodzą z jego wcześniejszej wersji...

A co twórcy planują na przyszłość? Oto kilka zapowiadanych elementów:

* nielegalny biznes (możesz wynająć ludzi, którzy zafatwią brudną robotę - trenujesz ich, starasz się, by byli lojalni itd.);

* nowy epizod: Ludzkie Imperium (ot, w którym momencie okaże się, że na nowych planetach żyją Obcy, przed którymi mamy się bronić);

* "gra w grze" - FPP, w którym będziemy zabijać ukrywających się w mieście Obcych.

Jeśli choć połowa obietnic się spełni, to StarPeace będzie można kupować w ciemno. Ja sam już czekam na jej publikację w Polsce oraz na koniec monopolu TP S.A. (ech, kani...

zać prezesom Tepsy pograć w StarPeace - może czegoś by się nauczyli... Czego wam i sobie życzę.

StarPeace: Parallel Domain
Oceanus

Paradise Cracked

Gra w szachy jest może stara jak Chiny, ale wciąż ludzie się nią zachwycają. Tą ogromną złożonością i niemal nieograniczonymi możliwościami manewrów, brakiem dwóch identycznych rozgrywek. Gra miała jedną wielką wadę: nie dało się w nią grać samemu. Aż do czasu powstania komputerów (tudzież "Szachisty" von Kempelna - androida, który został "wynaleziony" kilka wieków temu. Cały dwór francuski zachwycał się możliwościami tej maszyny, ale, jak się później okazało, była ona wielkim oszustwem, gdyż w jej środku siedział człowiek - mistrz szachowy. Ale to było tak na marginesie...).

Qn'ik

C dziwo jednak, gra w szachy najpopularniejszą rozgrywką wśród graczy nie jest, pewnie ze względu na zbyt dużą trudność (nawet Kasparow przegrał z komputerem) i małą efektywność, której tak oczekują teraz gracze. Aczkolwiek chęć potyczek taktycznych na szachownicy albo czymś, co ją przypomina, wciąż u niektórych pozostaje. Dla nich właśnie powstaje gra Paradise Cracked, którą pod względem założeń porównać można do bardzo wielu tytułów: Jagged Alliance, X-COM czy nasz polski Goryl 17. Wstęp o szachach był nieprzypadkowy, jeśli ktoś by mi kazał do czegoś porównać zasady działające tymi grami, to wybrałbym właśnie tę królewską grę. W światku gier komputerowych zwykło się tego typu produkcje nazywać taktycznymi.

Akcji Paradise Cracked nie da się dokładnie umiejscowić, dzieje się ona po prostu w cyberpunkowym świecie. Gracz wciela się w pospolitego, niezbyt zaawansowanego hackera, który dla zabawy, chwały i własnej satysfakcji włamał się do serwera mailowego, powodując tym długi ciąg zdarzeń, które to właśnie opisane zostaną w grze. Głównym zadaniem naszego bohatera będzie przede wszystkim zrozumieć, o co chodzi, dlaczego nagle policja zaczęła go ścigać i dlaczego ktoś stale chce go pozbawić życia. Aby się uratować i zrozumieć, będzie musiał walczyć, podróżować, wykonywać przeróżne zadania, z których każde będzie go zbliżało do odpowiedzi na pytanie: kto za tym wszystkim stoi? Oczywiście,



którego będzie przeciwnikiem, jasne jest od razu i trudno nie zauważyć, że to policja (a później wojsko) chce nas zabić. Nie wiemy tylko, kto za tym wszystkim stoi. Na drodze do ukończenia gry spotkać można wiele postaci, z których możemy sobie skompletować małą drużynę - maksymalnie sześć osób, łącznie z głównym bohaterem. Każda z nich jest charakteryzowana przez zespół właściwości (jak na przykład: siła, zdrowie, zręczność), tak jak ma to miejsce w grach RPG. Tutaj nie ma klasycz-

nych misji - jest tylko wielki świat, na który składają się mapy - możemy w każdej chwili podróżować między nimi, tak jak to ma miejsce chociażby w Baldur's Gate czy... Raymanie. :)

Pierwszy rzut oka na screeny wystarczy do stwierdzenia, że gra, ładnie rzecz ujmując, piękna nie jest. Efekt świetlny są słabutkie, a ogólne wrażenie jest raczej negatywne. Przy czym należy wziąć poprawkę na wczesną wersję i na to, że na screenach gry często nie wyglądają zbyt dobrze. Autorzy mówią, że wolą się skupić na fabule i grywalności, aniżeli zapędzić się jak wszystkie współczesne firmy, pracując nad najpiękniejszymi efektami, zapominając o tym, że robi się grę do grania, a nie do oglądania. Z tej strony wydaje się, że jest to logiczne, ale według mnie istnieje coś takiego jak złoty środek i można zrobić grę piękną, nie "zabijając" efektami specjalnymi. Ale cóż, to wybór autorów i oni w końcu tracą graczy, których zniechęci oprawa.

Demo Paradise Cracked ma pojawić się na dniach albo nawet już jest (zapowiadane wręcz było na luty). Pełna wersja zaś ma ukazać się około drugiego kwartału pierwszego roku XXI wieku. Fani UFO na pewno sobie nie darują, ale reszta?...

Paradise Cracked
Mist Land

Coś Nowego

Sims - kolejny dodatek

Electronic Arts potwierdził swoją pracę nad The Sims House Party Expansion Pack, czyli kolejnym dodatkiem do tej ultrapopularnej gry w... życie. House Party odda w ręce graczy nowych bohaterów, ich zawody i zajęcia, przedmioty (w tym wszelkie gadżety umożliwiające organizację tytułowej imprezy) i style architektoniczne... A wszystko to jeszcze przed wakacjami!

Project Overdrive wstrzymany

Rosyjska BUKA Entertainment ogłosiła, że Project Overdrive nie spełnia wymogów jakościowych stawianych graczom i tym samym posłana go do piechu. Co ciekawe - decyzja zapadła, gdy gra była w dużej części gotowa - w fazie alfa. No nic, do nie-zobaczenia PO.

HoMM4 - kiedy?

Nie będzie chyba niespodzianką dla nikogo, że New World Computing już od dobrych paru miesięcy pracuje usilnie nad kolejną odsłoną rewelacyjnej strategii fantasy - Heroes of Might and Magic. Co w niej? Zupelnie nowy engine umożliwiający rozgrywkę w rozdzielczości nawet 1280 na 1024, poprawiona grafika (nadal, na szczęście, 2D) i jeszcze więcej jednostek, bohaterów, przedmiotów, scenariuszy... Dodatkowo autorzy gry zapowiadają przemodelowanie wszystkiego z pominięciem elementów kluczowych dla serii. Hm, czyżby nie się miało nie zmienić? :) I jeszcze jedno pytanie - kiedy?

Fallout Tactics z dodatkowym CD

... Nasz zachodni sąsiadzi mieli możliwość zakupienia Fallout Tactics: Brotherhood of Steel z dodatkowym krążkiem zawierającym misję bonusową. Jak się okazuje, Polacy nie będą tym razem pokrzywdzeni. Przeciwnie - teraz my dostaniemy więcej! Bowiem, oprócz misji, na krążku znajdzie się wersja pdf papierowego Fallouta - naturalnie w języku polskim! Słowem: nic prostszego, jak wydrukować i grać w Fallouta wszędzie tam, gdzie komputera nie stanie...

Gore

Gore, czyli obrzydliwość... Nic więcej do dodania.



10 najlepszych 2000

Zestawienie PC Charts z całego roku 2000 wygląda następująco:

The Sims, Electronic Arts
Who Wants To Be A Millionaire, Disney
MP Roller Coaster Tycoon, Hasbro Interactive

Coś Nowego

Z: Steel Soldiers

Najstarsi czytelnicy CDAction pamiętają niewątpliwie jego początki. Nie piszę tu o ogromnym hałaganie, jaki wtedy panował na łamach, ale o niewielkiej liczbie gier, z których jednak spora część stała się kultowymi. Inne zostały po prostu zapomniane.

Qn'ik

dziej zręcznościówką - niesamowicie trudno było zapanować nad wszystkim, co się działo na ekranie. Tego strategów nie mogli grze wybaczyć. Zobaczymy, czy autorzy nauczyli się czegoś na starych błędach. Jednego już jestem pewien, na pewno po uruchomieniu gry nie będzie można zobaczyć żadnego samotnego pikselka na ekranie. To, co widać na screenach, w pełni oddaje, jak bardzo

zmieniły się możliwości komputerów przez te pięć lat, które dzieli datę wydania "Z" od dnia dzisiejszego. Naprawdę piękna grafika, wspaniała geometria terenu, niezwykle szczegółowość jednostek i wspaniały wygląd wody. Jedyne, do czego mogę się przyczepić, patrząc na screeny, to, że obiekty rzucają niezbyt ładne, bądź też w ogóle, cienie (co jednak jest argumentem, po pierwsze: naciągającym, po drugie: niekoniecznie prawdziwym, bo screeny pochodzą z wersji beta, więc i to może się zmienić).

Akcja Z: Steel Soldiers przeniosła się o 500 lat w stosunku do akcji Z. Rozgrywa się podczas konfliktu między największymi światowymi potęgami korporacyjnymi a niejaką MegaCom. Fabuła banalna, ale chyba nikt się nie spodziewał materiału na film psychologiczny. Atmosfera w grze ma być mroczna i przejmująca, choć nie pozbawiona humoru. Autorzy obiecują, że jego styl w porównaniu do "Z" zmienił się - z Beavisa&Butthead na czarny i nie-

Diablo 2, Havas Interactive
Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition, Disney
MS Age Of Empires II: Age of Kings, Microsoft
Sim Theme Park, Electronic Arts
The Sims Livin Large Expansion Pack, Electronic Arts
MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies Expansion Pack, Hasbro Interactive
SimCity 3000, Electronic Arts

Niespodzianki? Nie sądzę...

• I kolejna 10 - 2000

...tym razem wydawców

Wydawca/dochód
Nintendo / 955 159 820 \$
Electronic Arts / 435 493 079 \$
Activision / 332 803 304 \$
THQ Inc / 262 998 114 \$
Sega / 262 494 552 \$
Sony / 244 438 591 \$
Midway / 135 982 929 \$
Acclaim / 134 503 569 \$
Capcom / 124 124 609 \$
Infogrames Entertainment / 112 687 963 \$

• Sony w Czerwonej Strefie

Sony Computer Entertainment America (SCEA) stało się szczególnie posiadaczem Red Zone Interactive, twórcy m.in. NFL GameDay.

• MechWarrior 4 - nowe mapy

Jednym z minusów ostatniej pozycji w serii MW jest niewielka liczba odpowiednich map multiplayerowych. Na szczęście dla graczy Microsoft nie spoczął na laurach po wydaniu gry i wciąż tworzy nowe, m.in. dostępną aktualnie na stronie gry Scrub, czyli ogromna, gorąca pustynia...

• Team Factor

Zwykle staram się oszczędzać wam newsów dotyczących gier online-only. Tym razem jednak, w przypadku tego shootera FPP stanowiącego kolejną odpowiedź na fenomenalnego Counter-Strike'a, nie mogłem sobie darować. Bo i nie sposób: trzy różne zespoły, m.in. amerykańscy Rangers, niemieccy Fallschirmjäger, rosyjscy Specnaz, cztery klasy: prócz żołnierza snajpera,

mimo że gra osiągnęła sukces - na całym świecie zostało sprzedanych pół miliona jej egzemplarzy. Dla mnie, przyznam się bez bicia, strategię i RTS-y (niektórzy zwykli tak dzielić gry, w których dowodzimy armiami małych ludzików latających po planszy w celu wzajemnego zabijania się) nigdy nie były ulubionym gatunkiem gier. Właściwie to z jego przedstawicieli trawie (co oznacza mniej więcej tyle, że zdarzyło mi się pograć) tylko Starcrafta i Homeworlda. Jednak to nie o moich upodobaniach ma być ten tekst, napisałem go tylko dla podkreślenia jednego faktu, że ja grę "Z" bardzo dobrze pamiętam!

Niestety patrząc na nią dzisiaj, ciężko się przyzwyczaić do wszechobecnych pikseli, a sama rozgrywka jest niesamowicie trudna, ponieważ ktoś nieco przesadził i "Z" stało się bar-



zwykle specyficzny styl Tarantino z Pulp Fiction. Już ze względu na to z niecierpliwością czekam na grę!

Niemal w każdej zapowiedzi strategii jej autorzy chwalą się, ile to ras lub jednostek będzie można spotkać w ich grze - i jak bardzo będą one zróżnicowane. Ku mojemu ogromnemu zdziwieniu w przypadku Z: SS jest zupełnie inaczej. Producent mówią, że najpierw zrobili zróżnicowane rasy, ale później z tego rozwiązania zrezygnowali. Teraz, obojętnie za kim byśmy się opowiedzieli, będziemy mieli do dyspozycji ten sam sprzęt, a jednostki będą miały te same umiejętności. Ma to ponoć przybliżyć grę do szachów (tam raczej zróżnicowania nie uświadczyś), a oddalić od zwykłych RTS-ów. Dziwi mnie to jednak niezmiernie, gdyż...

Z zapowiedzi autorów wcale nie wynika, że zmienili swoje podejście do strategicznego aspektu swojej produkcji. Jest zgoła inaczej! Sami określili sequel Z jako arcade strategię. Widać, mało się nauczyli na własnych błędach - choć zapowiadają, że element zręcznościowy nie będzie polegał na jak najszybszym klikaniu. Coś jednak nie chce mi się w to, po zobaczeniu ich poprzedniej gry, wierzyć. Zwłaszcza, że w Z2 nacisk ma zostać położony na jak najlepsze umiejscowienie naszych oddziałów, zdobycie surowców i - przede wszystkim - akcję, czyli walkę z innymi. Zważywszy na to, jak bardzo skomplikowany jest teren (trójwymiar daje naprawdę duże możliwości), nie będzie to zadanie łatwe.

Na szczęście, kiedy mowa jest o AI (tudzież SI), autorzy oryginalni nie są - oczywiście, tak przeciwnicy, jak i nasze jednostki będą prezentowały inteligencję, z jaką do Mensy przyjmują z pocałowaniem ręki. Ma się to objawiać na przykład tym, że jeśli wskażemy naszym jednostkom jakiś

punkt, do którego mają się udać, to na pewno tam trafią, o ile tylko będzie to możliwe. Nie będzie więc frustrującej sytuacji, kiedy po przejrzaniu mapy okaże się, że kilka jednostek stoi pod drzewem, bo nie wie, jak je ominąć. Pomimo to, że model sztucznej inteligencji ma być wzoro-

wany na jedynce (choć raczej nie w inteligencji wroga widziałem jej trudność), to jednak zostanie ona odpowiednio dostosowana do nowych warunków, szczególnie terenowych. W każdej, szanującej się strategii czasu rzeczywistego nie może też zabraknąć cutscenek, które pojawiają się między misjami. Jakosć tych filmików gwarantują ludzie z AudioMotion.

Cała gra zawiera się w ponad 30 misjach w sześciu różnych światach, z których każdy charakteryzuje się całkowicie odmienną od innych geografiami (nie mówiąc już o wyglądzie): od krajobrazów pustynnych po gęste lasy tropikalne. Niszczyć kolejne bazy wroga będzie można za pomocą jednostek, które potrafią atakować nie tylko na ziemi, ale i z powietrza oraz wody (oczywiście nie naraz!). Sam teren również może stanowić zagrożenie, zwłaszcza podczas wybuchów wulkanów (tak!) czy powodzi. To najlepiej świadczy o tym, że miejsce na własną bazę należy wybierać niezwykle starannie. Niestety, w grze nie będzie możliwości całkowitej dowolności "space-rowania" kamerą, jak to miało miejsce chociażby w "Bravehearcie" (gdzie można było zejść z Szokom pod kity).

Na zakończenie powiem jeszcze dwa słowa o dźwięku i muzyce. W pierwszej odsłonie Z muzykę zapisano w formacie midi, na szczęście autorzy zrezygnowali teraz z tej "wspaniałej" opcji, zastępując ją istnym majstersztykiem. Muzyka zaimplementowana w Steel Soldiers zrobiona jest na tzw. Digital Interactive Music Engine (DIME), co ma gwarantować jakość zbliżoną do CD-Audio. Jeśli zaś chodzi o sam styl, w jakim napisane są ścieżki muzyczne, to mają to być ciężkie i mocne elektroniczne dźwięki zmieniające się w czasie akcji i powodujące wzrost adrenaliny. A wszystko po to, żeby się nam lepiej zabijało wrogów...

Naturalnie w takiej grze nie mogło zabraknąć opcji gry wieloosobowej. Gracze, których może być maksymalnie ośmiu, będą mogli się spotkać na jednej z dwudziestu misji. Ponoć Z: SS pozwoli na bardzo dobrą i szeroką możliwość konfiguracji rozgrywki.

Gra pojawi się na wiosnę, więc już niedługo. Fani Z już powinni zbierać pieniądze, a ci, którzy nie lubią strategii, w których nacisk położony jest na szybkie klikanie myszą, mogą się wstrzymać, aż pojawi się pełna wersja - i co za tym idzie - recenzja.

Z: Steel Soldiers
The Bitmap Brothers

Coś Nowego

spec od materiałów wybuchowych i oczywiście zwiadowca, a ponadto 40 rodzajów broni... Enjoy więc.



• Zulu War

Twilight Productions ogłosił oficjalnie tytuł nowej historycznej strategii turowej, Zulu War, bo pod takim tytułem będzie jawić się ona w annałach gier komputerowych, pozwoli wziąć udział w wojnie brytyjsko-zuluskiej w sposób ponoć najbardziej realny, bez potrzeby malowania się w barwy wojenne i chwytania dziwy w dłoni. Pola walk zostały oddane z 95-procentową dokładnością (chłopa nie tylko przejeżdżali się na miejsce, ale i postudziowali źródła), ważną rolę odgrywać będzie morale i zmęczenie, o tak podstawowych rzeczach jak pogoda nie wspominając. Co ciekawe, Twilight zapowiada utworzenie ligi Zulu War, a nawet organizację turniejów! To wszystko jednak dopiero od listopada 2001.



• Electronic Arts wydawcą Battlefield 1942

Gdyby kiedyś przyszło wam szukać, kto taki zamierza wydać na świat Battlefield 1942, strategię pozwalającą na szeroki wgląd w dzieje IIWS (naziemne, nawodne, napowietrzne), podpowiadamy, że będzie to Electronic Arts.

• Real War

Simon & Schuster ogłosiło datę premiery Real War, gry tworzonej na podstawie programu szkoleniowego U.S. Army. Pozwoli ona na wcielenie się w głównodowodzącego, sprawdzającego swe kompetencje i skuteczność sprzętu (ponad 40 jednostek, m.in. M1A1, ale i F16 czy

Coś Nowego

B52) w czasie współczesnego konfliktu zbrojnego (łącznie 12 obszernych scenariuszy). Data premiery Prawdziwej Wojny - 2001



Black Element Software odkrywa Nefandusa

Czeszy bracia coraz śmielej wkraczają na scenę zajmowaną przez twórców gier, które podobają się nie tylko im (słowem: gier dobrych). Kolejnym tego przykładem jest ujawniony przez Black Element Software Nefandus: The Wrath of Angels. Nefandus jest grą mieszającą się w (pojemnym) określeniu 3D action-adventure, nawiązującą klimatem do hitów pokroju Alone of the Dark czy Resident Evil. Słowem: latem rozegra się horror!...



Cycling Manager

Zimą królowały narty do skoków, jednak wraz z wiosennym słońcem budzi się sentyment do rowerów. Temu naprzeciw wychodzi francuski Cyanide i ich Cycling Manager, czyli menedżer zespołu kolarskiego (Mróz?). Zadaniem graczy będzie przygotować kolarzy do największych imprez kolarskich, m.in. Giro d'Italia czy Tour de France. Ot, ciekawostka.

WEB Corp. = ARUSH Ent.

World Entertainment Broadcast (WEB) Corp. zmienił nazwę na ARUSH Entertainment.

STARMAGEDDON

Od dłuższego czasu na rynku polskich gier komputerowych nie pojawiło się właściwie nic ciekawego. Przez całe lata nie mieliśmy szans na zaistnienie na zachodnim rynku, nie mówiąc już o dogonieniu tamtejszych produktów. Jednak ostatnio pojawiła się szansa na zmianę tej sytuacji. Jest nią nowy produkt firm: Coda oraz wE OPEN eYES, który nosi tytuł Starmageddon.

shAdOw

Przypuszczam, że firmę Coda znają wszyscy i nie muszę jej przedstawiać. Jeżeli jednak chodzi o tę drugą - w skrócie WOE - muszę zaznaczyć, że nie osiągnęli oni jeszcze większych sukcesów. Jednak mają wykwalifikowanych programistów, którzy pracują już nad tym projektem od dłuższego czasu. Ponadto wypadałoby nadmienić, że to przecież właśnie młode firmy mają często najbardziej oryginalne pomysły. Dlatego uważam, że warto przyjrzeć się ich nowemu produktowi, jakim jest Starmageddon.

Będzie to strategia czasu rzeczywistego (RTS), w której zostaną połączone elementy z gier: Homeworld: Cataclysm oraz Command & Conquer: Red Alert 2. Nie będzie to jednak kolejna typowa "odsmażanka", bowiem autorzy wprowadzili również wiele nowych funkcji, dzięki którym gra ma charakteryzować się wysokim poziomem grywalności. Wiadomo, że jej akcja będzie rozgrywała się w kosmosie. Do wyboru będziemy mieli trzy

na maksymalnie trzech osobnych planszach, połączonych specjalnymi tunelami podprzestrzennymi. Wszystko to będzie również bardzo proste w obsłudze (to nawiązanie do Red Alerta 2) i rozwiązane w ten sam funkcjonalny sposób od strony wizualnej.

W tym miejscu muszę zwrócić szczególną uwagę na oprawę graficzną i szczerze pochwalić autorów gry. Otóż, jak już zdążyłem się zorientować,

domo - to dopiero początek). Starmageddon będzie wykorzystywał, oczywiście, akceleratory graficzne, korzystając z technologii OpenGL. Gra wymaga minimalnie: PII 233, 64 MB z 16 MB kartą graficzną, jednak w celu osiągnięcia przyzwoitej rozdzielczości i wysokich detali nasz komputer będzie musiał być wyposażony przynajmniej w PIII 500, 128 MB oraz 32 megową kartę graficzną. Ponadto gra będzie wykorzystywała Direct 3D Sound, EAX i nowo wprowadzane technologie w procesorze PIII.

Podsumowując rozważania na powyższy temat, należy podkreślić, że Starmageddon to niezwykle ciekawy i POLSKI (no tak, tak!) projekt. Budzi on w umysłach wielu ludzi nadzieję na to, że już wkrótce będziemy mogli być świadkami tego, co dotychczas było dla polskich wydawców nieosiągalne. Tego, że ich dzieło pojawi się również za granicą i że będzie miało szansę pobić wszelkie rekordy w rankingach TOP 10. Zanim jednak do tego dojdzie, minie jeszcze kilka miesięcy.

WARTO WIEDZIEĆ:

Starmageddon mimo tak rychłego pojawienia się bez żadnych wcześniejszych zapowiedzi, ma o wiele dłuższą historię, niż się zdaje. Wcześniej miał ukazać się również pod nazwami: PROJECT E.V.A oraz GENOCIDE. Co ciekawsze - z początku autorzy nie planowali, że wydadzą strategię czasu rzeczywistego.

Strona domowa:
<http://www.starmageddon-online.com/>

Starmageddon

wE OPEN eYES

Konkurs



Konkurs przeznaczony jest raczej dla wiernych i starych czytelników CDA, gdyż będzie się odwoływał do raczej już archiwalnych numerów pisma. Ale jeśli czujesz się na siłach... (Ostrzegamy, że niektóre pytania będą dużo trudniejsze, niż to się wydaje.)



1. Ilu naczelnych miał CDA w ciągu swego istnienia? (1 pkt za każde nazwisko; do tego 2 pkt. za wymienienie wszystkich bez wyjątku).
2. Kiedy pojawiły się pudełka na CD? (1 pkt)
3. Ile wynosiła pierwsza cena CDA? (2 pkt)
4. W którym numerze po raz pierwszy pojawił się na naszych łamach Gem.ini? (1 pkt)
5. Która z xywek NIE była dodatkową xywką Mr Jediego: Ciasteczkowy Potwór, R2D2, Mr Window? (2 pkt)
6. Kiedy po raz pierwszy w CDA pojawiła się rubryka Action Redaction? (1 pkt)
7. W którym numerze daliśmy po raz pierwszy więcej niż 100 stron? (1 pkt)
8. Czy daliśmy kiedyś pełną wersję gry, w której mogłeś wcielić się w czołgistę? Jeśli tak, to podaj tytuł. (2 pkt. za pełną odpowiedź)
9. Jak brzmi tytuł PIERWSZEJ gry w pełnej wersji, jaka pojawiła się na CD? (2 pkt)
10. Które z gier opisanych w nr 1/96 daliśmy później w pełnych wersjach? (2 pkt)

Uwaga: wygrywa ten, kto **bezbłędnie** odpowie na wszystkie pytania. Jeśli takowego nie będzie lub będzie ich więcej, **wylosujemy laureata** wśród tych, którzy zdobędą **największą liczbę punktów**.

Odpowiedzi na te pytania możecie (WYJĄTKOWO) nadsyłać TAKŻE listami. W każdym razie, na kopercie, kartce czy subiekcie e-maila powinien być dopisek: **JUBILEUSZ**. Odpowiedzi nadsyłajcie do końca kwietnia. **Nagrodą główną** będzie czytnik płyt **DVD**. Przewidujemy też **nagrody pocieszenia** - różnorakie akcesoria komputerowe.

Coś Nowego

Diablo II dodatek - nazwany

Zapowiadany przez nas do zbudowania dodatek do ubiegłorocznego hitu (ponad 2 750 000 egz.) - Diablo II - otrzymał wreszcie nazwę. Zwać się będzie (zgodnie zresztą z przeciekami, jakie co pewien czas rozchodziły się po Sieci) Lord of Destruction, czyli po naszemu - Pan Zniszczenia. Pan Zniszczenia pojawi się latem.

Adventure Pinball: Forgotten Island

Jeśli nie było dotąd gatunku gier, którego chociaż jeden przedstawiciel nie został stworzony w oparciu o engine Unreal bądź Unreal Tournament, to byłoby to z pewnością pinball. Do czasu jednak, gdyż EA sposobi się do wydania Adventure Pinball: Forgotten Island, "świat" zaś w nim przedstawiony tworzyć się będzie właśnie dzięki mocy UT! Warto dodać, że tak naprawdę nie będzie to klasyczny stoł - co jednak oznacza sformułowanie "pinball nowej generacji", nie zamierzamy nawet próbować zgadywać... Zresztą premiera jeszcze wiosną.



FF - plany na przyszłość

Niezrozumiały dla mnie fenomen Final Fantasy trwa. Square zapowiedziało już dwa kolejne tytuły tej serii. I o ile FF11 ma być grą raczej multiplayerową, o tyle FF12 powróci do słarych, sprawdzonych już wzorców.

Primal Prey

Wyżej informowaliśmy o powstaniu ARUSH Entertainment. Pierwszą grą wydaną pod tą właśnie nazwą będzie... tadeam! - symulator polowania w czasach dinozaurów. Primal Prey tworzone jest przez - do zbudzenia - Sunstorm Interactive, twórców marki Deer Huntera. Tym

NFS: Motor City Online



Gracze już dawno przyzwyczaili się do tego, że każda kolejna samochodówka z serii NFS staje się przebojem. NFS: Porsche 2000, która ukazała się w maju zeszłego roku, według większości wielbicieli gatunku nadal znajduje się na szczycie. Jednak już niedługo możemy się spodziewać następnej odsłony tej wspaniałej gry. Zobaczmy, czy NFS: Motor City Online zdobędzie taką popularność jak jej poprzednicy.

Gregor

W Internecie już od dawna można było usłyszeć o zbliżającej się kontynuacji. Wiadomo było, że cała akcja gry będzie się toczyć w przeszłości. Wiadome było także, że do dyspozycji będziemy mieli wozy z tamtego okresu (od lat 40 do 70-tych XX wieku np. Cadillac Eldorado czy Chevrolet Impala). Ma ich być ponad 40, lecz należy się liczyć z tym, że do dyspozycji będziemy mieli kilka odmian jednego modelu (np. inny rocznik). Ich moc wykorzystamy, nie tylko jeżdżąc po ulicach miasta, ale także na dłuższych podziemskich trasach, torach typu drag i wielu innych.

I wszystko byłoby OK, gdyby nie to, że w połowie ubiegłego roku EA dodała do tytułu wyraz - ONLINE. Co to znaczy, to chyba nie trzeba tłumaczyć. Jednym słowem: tylko i wyłącznie rozgrywka sieciowa (miało być jedno słowo, ale jakoś nie wyszło).

Wielu graczy łudziło się jeszcze, że może EA zmieni zdanie, lecz na nic takiego się już nie zapowiada. Trochę jest to denerwujące, bo nawet opcja treningu będzie dostępna tylko poprzez Internet...

Gra będzie opierać się na znanym nam już trybie Career, z tym że wszystko będzie toczyć się online z żywym przeciwnikiem. Chyba nikomu nie trzeba mówić, co to znaczy. Otóż człowiek (podobno:) jest inteligentniejszy od komputera. I właśnie ta różnica będzie stanowić o tym, że w MCO będą grać wyłącznie maniacy, tzn. osoby, które spędzają nad grą połowę swego życia. Eee... chyba trochę przesadziłem). W grę będzie

mógł zagrać każdy, ale tylko najlepsi zostaną zauważeni. W grze nie wystarczą bowiem umiejętności w prowadzeniu samochodu, trzeba będzie nieustannie (i z dobrym skutkiem) zajmować się tuningiem naszego wozu. Wydawałoby się, że opcja tuningu w NFSP2000 jest rozbudowana i nic nowego nie można wymyślić. I tu kolejna (nie)miła niespodzianka. Opcja podrasowania samochodu jest jeszcze bardziej skomplikowana. Oprócz znanego z NFSP2000 dostępu do części danego auta, mamy możliwość zakupu ok. 5000 części używanych w wielu różnych modelach. Będziemy mogli także pomalować nasz samochód, jak nam się tylko będzie podobać (na karoserii możemy umieścić także swoją ksywę czy jakiegokolwiek inny napis).

Wszyscy grający w Motor City będą spotykać się w barze (nie, nie trzeba jechać do Ameryki!). Barem tym będzie Chat. Jako iż spotykać się w nim będą ludzie z całego świata, zapewne znajomość angielskiego nikomu nie zaszkodzi. Możemy tutaj po prostu porozmawiać lub choćby umówić się z kimś na wyścig (o cokolwiek np.



kasę lub samochód - ach ten wirtualny hazard). Kolejną opcją nowego NFS jest założenie klubu i stworzenie własnej, zgranej paczki. Przypomina to nieco ligę Q2 czy innej gry FPP. Z tym że tutaj wszystko toczy się bez rozlewu krwi!). Można rozgrywać walki między klubami, jednak ta opcja także będzie dostępna tylko dla najlepszych.

Tak więc macie już ogólny obraz tego, czego można się spodziewać. Krótko mówiąc: jeździmy, zarabiamy kasę, podrasowujemy samochód, kupujemy następny i tak w kółko. Lecz, jak już wspominałem, nie będzie to tak proste. Usprawniony został bowiem też realizm gry. Nowy NFS nadal korzysta z tego samego engine co Porsche (np. zachowanie samochodu według czterech punktów - kół). Zmieniony nieco został mechanizm zniszczeń. Chodzi o to, że części samochodu będą ulegały (w czasie jazdy) zużyciu. Dlatego po każdym wyścigu trzeba będzie zaglądnąć do garażu i sprawdzić, co tam słychać w naszym "złomie".

Teraz parę słów o grafice i muzyce. O grafice z pewnością nie musimy się martwić (będzie lepsza od tej z NFSP2k). O tym, jaka jest, możecie się dowiedzieć ze screenów (choć one nie odzwierciedlają gry, taką jaką jest naprawdę). A skoro o grafice mowa, należy też coś wspomnieć o wymaganiach. Jak na nową grę nie są one wcale takie wysokie. Minimalny konfig to procesor 233 MHz, 32 RAM i akcelerator z 4 MB. Dźwięki także będą stały na najwyższym poziomie. Oprócz odmiennych odgłosów silnika dla każdego z modeli, z radia (w samochodzie) usłyszymy utwory w klimacie epoki, z której pochodzi wóz. Do NFS: MCO przygotowano specjalną ścieżkę dźwiękową zawierającą nagrania ponad 20 różnych stacji radiowych z różnych lat naszego stulecia.

Data wydania NFS: Motor City Online była początkowo ustalona na IV



kwartał 2000. Termin ten został przełożony na 1-go lutego tego roku. Jednak gdy to piszę, gry nadal nie ma w sklepach. Ciekawe, czy pierwsza sieciowa samochodówka zostanie zaakceptowana przez graczy. Zapowiada się prawdziwy hit, ale nie dla wszystkich :). A wszystkim, których zmartwił fakt gry "online only", chciałbym pocieszyć, że kolejna część serii NFS będzie powrotem do NFS3 i 4, a grafika i realizm będą stały na poziomie NFSP2000 i MCO. Już sam tytuł wiele mówi: NFS: Hot Pursuit 2! Jest na co czekać...

NFS: Motor City Online
Electronic Arts



Coś Nowego

razem, jak powiedziano, gracz będzie kładł trupem nie tyle rogacze, co triceratopsy i inne raptory...

RC Doredevil

I kolejna gra z ARUSH Entertainment. Tym razem proponuje się nam wariację na temat niedawnego Airfix Dogfighter, czyli również miłą lataną zręcznościówką z zabawkowymi samolotami (tym razem kierowanymi radiowo) w roli głównej. Co ciekawe, gra sprzedawana będzie... w częściach! Pierwsza z nich, darmowa, powinna już leżeć sobie na stronie producenta. Kolejne, po 5 dolarów każda, zawierać będą jedynie dodatkowe misje.

Pomówmy o Dune...

Emperor: Battle for Dune obrasta powolutku w szczegóły wyjaśniające ten tajemniczy tytuł. Wiadomo już na pewno, że będzie to RTS w 3D, że ponownie, prócz standardowych Atreidów i Harkonnenów, pojawią się Ordosi, że gracze będą mieli do wykonania łącznie ponad 100 zadań, do wykorzystania zaś w sieci aż 33 mapy multiplayerowe. Premiera E-BID latem.

Seraphim

...czyli aniołkiem być (tworzą Valkyrie Studios, nie moja już wkrótce).



Zagłada Dinosaurów?

Dobry rok temu ogłaszaliśmy, że w dinozaurmianie popadł również szef Fireaxis, guru przemysłu Sid Mayer. Podjęty przezeń temat "strasznych jaszczurów", nazwany po prostu Dinosaur, miał wstrząsnąć światem. Tymczasem ani widu, ani słychu. Fireaxis odgrąza się wprawdzie, że... ale pozytywnie, zobaczymy...

Aqua GT

Aqua GT to, jak sama jej nazwa wskazuje, wyścigi pojazdów z ogromnymi silnikami rozgrywane... na wodzie (ciekawość, jak ma się do tego rozwinięcie skrótów GT...). Wydawca, Take 2, zwraca uwagę na jeden szczegół - możliwość wykorzystania w jednej grze wielu monitorów, co pozwoli np. na rozglądanie się wokół siebie. Czyżby pierwsza jaskółka?

Unreal 2 tuż, tuż!

No, za rok, ale to już przecież niedługo... :) Z pokrewnych wiadomości: Epic przygotowuje również tajemniczy Unreal Warfare. O tym ostatnim jednak naprawdę nie wiadomo nic.

Runaway: A Road Adventure

Piosni żałobno, długie rozmowy przy księżycu, egzorcyzmy czy nawet przepiękne łapówki nie są w stanie zmienić jednego okrutnego faktu. Olschoolowe przygodówki umierają.

On'ik

A czyja to wina? Nas, graczy! Wszyscy, którzy zamiast kupić w sklepie swoją ulubioną grę z tego gatunku skorzystali z usług pirackich, niech lepiej modlą się o zbawienie, bo przyczynili się do upadku jednej z najsłabszych odmóg popkultury. Wydawcom przestało się opłacać inwestowanie w gry, które nie tylko przynoszą minimalne zyski, ale nawet czasem straty. Bliską takiego stanu rzeczy była niedoceniana Toon-struck, o której teraz mało kto pamięta. Zostaje tylko płacz i zgrzytanie zębów...

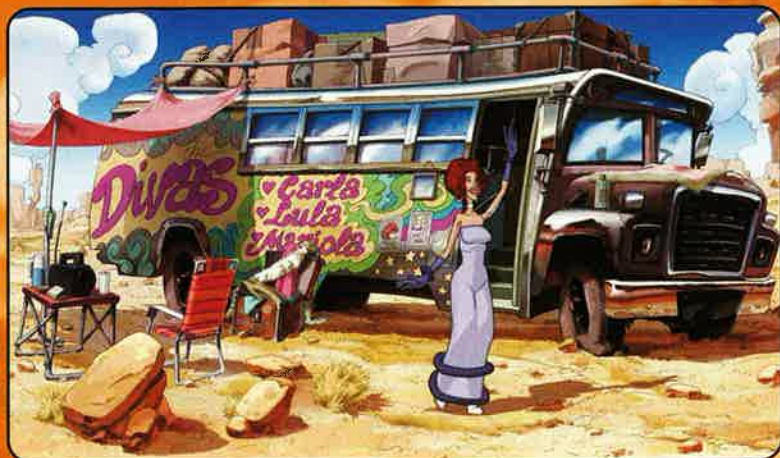
No nie, tak źle to jeszcze nie jest, zdarzają się czasem perełki, które pozwalają patrzeć bardziej optymistycznie w przyszłość. Do takich niewątpliwie mogę zaliczyć nową grę Pendulo Studio - Runaway: A Road Adventure, która zostanie wydana w Polsce za sprawą Topware. Jak pewnie wszyscy się już zorientowali - czy to z powyższego tekstu, czy patrząc na screeny - gra ta jest klasyczną i prostą (a jak pisał Norwid: tylko rzeczy proste mogą być doskonałe) dwuwymiarową przygodówką. Cemu tak bardzo podkreślam fakt dwuwymiarowości? Otóż uważam to za jedną z największych zalet tej gry, bynajmniej nie dlatego, że więcej ona ich nie ma. Autorzy nie poszli na łatwiznę, nie dali do niej ogromu elementów zręcznościowych, skomplikowanych zagadek logicznych, tak typowych dla gier 3D - nie, to jest czysta, "płaska" (ale tylko ze względu na widok, nie fabułę!) gra, w której bardziej liczą się szare komórki i zdolność logicznego myślenia, aniżeli uporanie się z interfejsem. (Jak miało to miejsce u mnie w przypadku gry w Grim Fandango, przygodówki wspaniałej, ale trójwymiarowej.)

Brian, świeżo upieczony student, właśnie pożegnał się z rodziną, gdyż chciał wybrać się do Berkeley, gdzie planował zrobić doktorat. Szczęśliwy jechał sobie swoim samochodem, gdy nagle pojawiła się kobieta. A nie była to zwyczajna, przecho-
dząca obok kobieta. Jej niezwykłość nie polegała nawet na tym, że była niewiarygodnie piękna, ale bardziej na tym, że uciekała przed dwoma zbirami, aby za chwilę wpaść pod samochód. Należy jeszcze dodać, że samochód ten nie należał do nikogo innego, jak właśnie Briana... Jako że nasz bohater raczej nie należy do zimnych morderców, a pozostawianie potrąconych przez niego pięknych kobiet na chodnikach nie było jego zwyczajem, zatrzymał się i postanowił jej pomóc. Gdy Gina (takie imię nosiła kobieta) przebudziła się w szpitalu, zobaczyła nad sobą (nie na sobie, zaznaczam) stroskanego Briana, postanowiła uciekać. No, może trochę przeinaczyłem fakty. Jej nagle chęć wyjścia nie wzięła się z tego, że przerażała ją fizjonomia wybaciciela, ale dlatego, że jej życie było w niebezpieczeństwie. Goniący ją ludzie należeli do mafii, która niedawno zabiła jej ojca, jakas zychę rządową. Ten jednak przed śmiercią zdążył oddać córce tajemniczy krucyfik, zaznaczając, żeby go pilnie strzegła i nie dopuściła, aby wpadł w niepowołane ręce. Brian się oczywiście historią bardzo przejął i nie wierzył w ani jedno słowo. Trochę jednak pomyślał (w końcu musiał posiąść tę umiejętność, miał robić doktorat!) i stwierdził, że jeśli to prawda, to teraz oboje są w niebezpieczeństwie. Po tej konkluzji szybko



uciekli ze szpitala, wymykając się tym samym z rąk krwawej śmierci... Tak pokrótce (?) przedstawia się fabuła R: ARA.

Gdy patrzę na oprawę graficzną Runaway, to stwierdzam, że osiągnięty już został szczyt możliwości grafiki dwuwymiarowej. Po prostu lepiej tego zrobić już się NIE DA. Efekty światłocienia jak w grze trójwymiarowej, żadnego pikselowania da się zauważyć (pewnie dlatego, że gra z Pendulo Studio korzysta z niebywałej dla przygodówek 2D rozdzielczości 1024 x 768). A Road Adventure prezentuje czystą i piękną komiksową grafikę, stylem bardzo przypominającą serię wykonaną przez panów z Revolution (Złoty Miecz właśnie, do którego w tym tekście będę się odnosił wielokrotnie). Gdyby mi ktoś powiedział, że R:ARA jest kolejnym sequelem tej serii, to patrząc na grafikę, uwierzyłbym w to bez mrugnięcia okiem. Podobnie zresztą perfekcyjna jest oprawa dźwiękowa. Tu muszę wyrazić swoje ubolewanie, gdyż nie dane mi było usłyszeć sampli mowy. Cóż, zaznaczam, że grałem do tej pory tylko w bardzo okrojonej i nieukończoną wersję beta.



Runaway: A Road
Adventure

Pendulo
Studio

Przejdę jednak do rzeczy w przygodówkach najważniejszych - zagadek i dialogów. Bałem się, że te pierwsze będą, żeby nie zniechęcić do gry laików, wręcz prostackie. Na szczęście autorzy wynaleźli tutaj złoty środek, za co jestem im niezwykle wdzięczny. (Wyjaśnię jeszcze, że nie grałem w całą grę, a przeszedłem tylko niewielki jej kawałek, ale już to pozwoliło mi zorientować się w ogólnym schemacie zagadek.) Starzy wyjadacze poradzą sobie z nimi niemal "z przyłożenia". Chłopcy z Pendulo Studio pamiętali jednak, że hardcore'owych miłośników przygodówek zostało już na tym świecie naprawdę niewiele, za ich pieniądze raczej nie wyżyją, więc wprowadzili do gry naprawdę dobre ułatwienie. Nie, nie posunęli się tak daleko, żeby trzeba było nacisnąć F1 i przeczytać podpowiedź, czy żeby dając się na sobie użyć przedmioty się świeciły (jak to już było w innych przygodówkach). Po prostu, gdy czegoś nie wiemy, pomóc nam mogą inne postacie zapytane o dany problem. Pomoc nigdy nie będzie dosłowna, zawsze element myślenia będzie istniał. Podczas mojej krótkiej gry zdarzyło mi się utknąć na chwilę, gdy nie wiedziałem, jak naładować baterię. (I to jest właśnie kwintesencja dwuwymiarowych przygodówek! Zadanie "naładuj baterię", aby uruchomić dyktafon, żeby otworzyć drzwi, jest po prostu wspaniałe!)



Kilka słów o dialogach. Jak już napisałem, nie wiem, jakie są szczegóły techniczne, jeśli chodzi o mowę, znam tylko ich treść. Niestety, w porównaniu z Broken Swordem wypadają one dość ubogo, są o wiele bardziej konkretne, co zaletą dla mnie nie jest. Gdy człowiek siadał do gry w Revolution, wiedział, że czeka go wysłuchiwanie ogromu dialogów, najczęściej mało związanych z temą akcją gry (szczególnie widoczne było to w pierwszej części Broken Sworda), ale za to sprawiających wrażenie rzeczywistości i swoistego realizmu. W Runaway: A Road Adventure czegoś takiego nie usłyszysz. Kwestie mowy nie są nazbyt długie i, niestety, mało dowcipne. Co się będę tu szczypał - w ogóle dowcipne nie są! Pod tym względem gra ustępuje pola Broken Swordowi na całej linii, mimo iż można go było sklasyfikować również jako produkcję poważną (tzn. nie było gagu na zerle, poganianego dowcipem, jak np. w CoMI). W zapowiadanej przeze mnie grze tego nie znalazłem, chociaż zaznaczam po raz kolejny, że widziałem tylko jej niewielki kawałek, mogę się tu bardzo mylić, i, szczerze mówiąc, bardzo na to liczę.

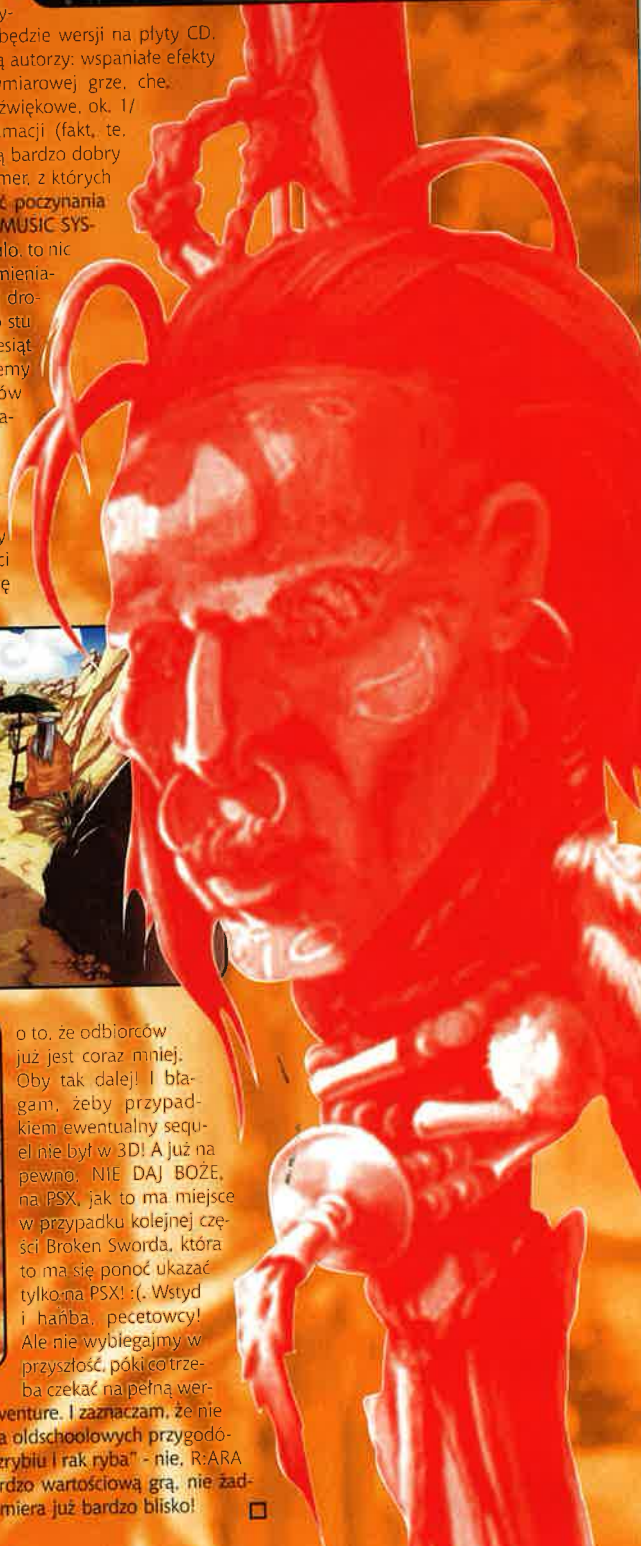
Innym bardzo ważnym elementem w grach przygodowych jest "międyzmordzie", które - źle zrobione - potrafi skutecznie zniechęcić do gry. (Ostatnio tak mi się właśnie zdarzyło przy okazji gry w najnowszy Larry'ego, co jednak nie przeszkodziło mi go ukończyć.) W Runaway na szczęście ten element jest opracowany niezwykle dobrze, no, może z jednym wyjątkiem - aby otworzyć inventory, trzeba skierować kursor na górę ekranu i kliknąć ikonę (lepiej to było rozwiązać w CoMI i BS, gdyż tam nie trzeba było ruszać kursora bądź klikać). Może ten zarzut wydaje się śmieszny, jednak kiedy ktoś często korzysta z inwentarza (a kto nie korzysta?!), to zrozumie, czemu o tym piszę. Inną wadą, która, mam nadzieję, zostanie poprawiona w finalnej wersji, jest brak możliwości biegania, co czasem potrafi zdenerwować, gdy musimy przechodzić przez tę samą lokację kilkanaście razy z rzędu, aby spróbować użyć jakiegoś przedmiotu. Na szczęście przechodzenie pomiędzy lokacjami (tzn. nie w obrębie jednej) jest już o wiele szybsze - wystarczy kliknąć dwa razy drzwi, aby ominąć nużącą animację.



Innych wad gry nie będę wytykał, gdyż pewnie zostaną one naprawione w finalnej wersji. Wspomnę tylko o tym, że zdarzyło mi się, iż postać chciała mi coś powiedzieć - tzn. odpowiedziała na pytanie, którego nie zadałem. No i jeszcze jeden babał, mianowicie synchronizacja mowy z ruchami ust... jest na poziomie mangi dla dzieci (jakby ktoś nie wiedział: rozwarta na pół ekranu gęba, z której o dziwo wydobywają się różne słowa, zamiast przeciągniętego "aaaaa"). Poza tym i brakiem dystansu do samej siebie, w grze błędów nie znalazłem.

Wymagania R:ARA będą niewysokie, oczywiście jak na dzisiejsze standardy. Do gry wystarczy tylko P166MMX z 32 MB RAM-u - żadnych do-palaczy, GeForce'ów czy innych Athlonów! No, może gra nie obraziłaby się, gdyby komputer był zaopatrzony jeszcze w DVD-ROM, gdyż w postaci DVD również wydajcie, co oczywiście nie oznacza, że nie będzie wersji na płyty CD. Powiem jeszcze, co obiecują autorzy: wspaniałe efekty trójwymiarowe (w dwuwymiarowej grze, che :), tak graficzne, jak i dźwiękowe, ok. 1/2 h najwyższej jakości animacji (fakt, te, które widziałem, prezentują bardzo dobry poziom), ciągle zmiana kamer, z których przyjdzie nam obserwować poczynania naszej postaci. Dalej: MIP MUSIC SYSTEM - wymysł ludzi z Pendulo, to nic innego, jak inteligentnie zmieniająca się muzyka. Na naszej drodze, składającej się z około stu lokacji, spotkamy kilkadziesiąt postaci, z którymi będziemy mogli zamienić kilka słów (albo i kilkanaście czy kilkadziesiąt)...

Czas już kończyć. Napiszę tylko, że cieszę się, że są jeszcze maniaki, którzy wciąż robią świetnej jakości przygodówki, nie bojąc się



o to, że odbiorców już jest coraz mniej. Oby tak dalej! I błągam, żeby przypadkiem ewentualny sequel nie był w 3D! A już na pewno: NIE DAJ BOŻE, na PSX, jak to ma miejsce w przypadku kolejnej części Broken Sworda, która to ma się ponoć ukazać tylko na PSX! (Wstyd i hańba, pecetowcy! Ale nie wybiegajmy w przyszłość, póki co trzeba czekać na pełną wersję Runaway: A Road Adventure. I zaznaczam, że nie jest to czekanie miłośnika olschoolowych przygodówek na zasadzie: "na bezrybiu i rak ryba" - nie, R:ARA może być naprawdę bardzo wartościową grą, nie żadnym półproduktem! Premiera już bardzo blisko! □

B



BROTHERHOOD OF STEEL

Wojna... wojna nigdy się nie zmienia. Chrapliwy głos, przez chwilę wbijający w głowę zasady rozwoju i upadku państw, brzmi w naszych uszach do dziś. Przesuwające się przed oczami czarno-białe kadry wypalają dziury. Fallout... Fallout nigdy się nie zmienia. To kłamstwo!

Wareg

Atomowy holocaust stał się faktem. Wielka wojna zamieniła setki milionów ludzi i ich dobytek w radioaktywny proszek. Europa wyparowała w ułamku chwili, bezkresne stepy Rosji i lasy Syberii zamieniły się w pustynię, a Jedyne, co pozostało ze świetności dawnego USA, zamknęło się w podziemnych bunkrach, by przetrwać uderzenie. Wielkie schrony dla tysięcy ludzi były jedynym miejscem, w którym ocalała technika i zasady funkcjonowania w społeczności. Ale nie wszyscy zdążyli wejść do bunkrów. I nie wszyscy zginęli w wyniku działań wojennych. Nieszczęśliwcy, którzy przetrwali, zaczęli organizować życie na powierzchni po swoim. Okupując każdy sukces tysiącami skażonych, zaczęli toczyć ze swoimi niedawnymi sąsiadami walkę o czystą wodę i energię. Tak w wielkim skrócie wygląda świat, w który przenieśli nas ludzie z Interplaya. To



Fallout tactics

Interplay

CD-ACTION

04/2001

FPP, RTS, RPG, CDA, nuda - znajdź element nie pasujący do pozostałych

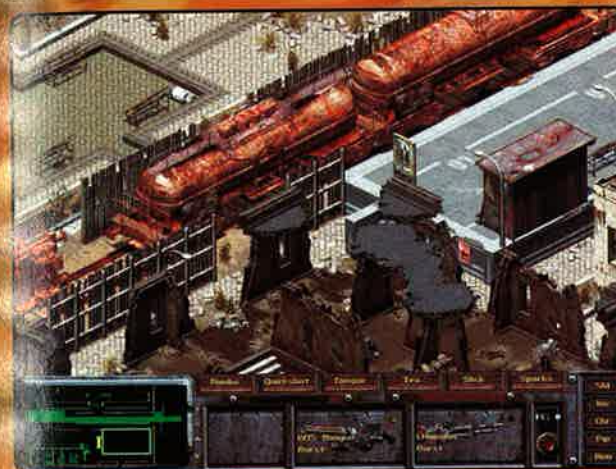
B

gorycz i pustka wielkich, wymarłych przestrzeni, otaczające nas mutacje wszystkich, co żyje. I próba wykonania piekielnie trudnej misji.

Fallout 1 pozwalał nam wcielić się w postać młodego wybrańca, którego wysłano z bezpiecznego bunkra w celu znalezienia nowego egzemplarza układu kontrolnego zaopatrującego schron w świeżą wodę. Następna odsłona tej kultowej gry pozwalała nam poprowadzić wnuka bohatera pierwszej części. Tym razem naszym zadaniem było uratowanie wioski, w której się wychowaliśmy. Fallout Tactics zabiera nas do czasu, gdy bohater pierwszej części po ukończeniu swego zadania odszedł ze schronu i zajął się... płodzeniem potomstwa. Najwyraźniej teraz musimy uzupełnić czasową lukę, jaką zafundowali nam twórcy "Jedynek". Nie jest jednak prawdą, że doczekaliśmy się wreszcie trzeciej części Fallouta.

Mamy bowiem do czynienia z... grą taktyczną! Wstrzymajcie się jednak z ciśnięciem w kąt pominiętego CD-Actiona. Mimo iż Bioware po licznych metamorfozach zajęło się robieniem ciekawych roleplayów i podało falloutową schedę ludziom z Micro Forte, to nowi "spadkobiercy" okazali się ludźmi bardzo zdolnymi. Muszę jednak rozczarować miłośników szwendania się po opuszczonych, słazonych zonach - to nie jest Fallout 3! Nie znajdziemy tutaj rozpaczliwych poszukiwań zaginionych artefaktów, gonitwy za uciekającym czasem czy serią questów, głąbiących niczym skwarę w żupie. Zajmujemy się tylko i wyłącznie militarnym aspektem walki o przetrwanie.

Ci, którzy poprzednie części gry znają, zapewne (nie ZAPEWNE, oni NA PEWNO) wiedzą, co to jest Brotherhood of Steel. W skomplikowanej statystyce losów społeczności, które opuściły bunkry, gdy promienio-



wanie spadło do akceptowalnego poziomu, znalazło się i tytułowe Bractwo Stali. Jak się okazało, bardzo często załogi schronów rekrutowano ze specjalistów zajmujących się jedną dziedziną wiedzy - Bractwo to resztki armii USA. Jedyni w bezmiarze radioaktywności ludzie, których wyposażenie i wiedza decydują o losach sąsiednich osad. Żołnierze tej zhierarchizowanej społeczności poznaliśmy podczas prowadzenia działań w Fallout 1. Krwawo rozprawiali się z oponentami, ale nie byli bezmyślnymi żołdakami czyhającymi na gotówkę i żywność. Zachowali szczątki dawnej świetności i zmierzali do restytucji dawnego porządku - wielkiego państwa z dobrze działającymi służbami publicznymi. Bezwzględnie niszczyli mutantów i bandy raidersów plądrujące osiedla, wsparli naszego bohatera kilkakrotnie i choć ich oschłość nie budziła zachwytu, zawsze sprawiali wrażenie profesjonalistów i ludzi honoru.

Fallout Tactics daje nam szansę stania się jednym z nich. Jako młody człowiek wyrwany ze swego plemienia stajemy się kadetem w wojennej machinie Bractwa. Oficerowie organizacji już dawno określili system poboru nowych kadetów z okolicznych osad - ochrona w zamian za żywność i ludzi. Postatomowi janczarzy nowego ładu - oto, czym będziemy! Zostaniemy poddani początkowemu przeszkoleniu i już po chwili z bronią w spoczęnych dłoniach musimy torować sobie drogę wśród ruin obozowisk. Dowodzimy drużyną sześciu zawodowych wyłazaczy, którzy do niedawna orali pobliskie pola lub polowali na wielkie skorpiony. Wybraną przez nas postać tworzymy od podstaw, używając znanego z każdego dobrego roleplaya edytora herosów. Nasz

gieroj posiada określoną płęć, wiek i kilkadziesiąt cech, na które możemy wpływać. Ośmiem podstawowych to umiejętności, jakie przydają się na co dzień - skradanie się, włamanie, leczenie, ustawianie pułapek... Podczas gry zmieniają się one w zależności od postępow, jakie czyni w czasie wykonywania misji. Każdy zabity przeciwnik, wylamane drzwi czy rozwiązana zagadka to kilka, czasami kilkaset punktów doświadczenia. Więcej. Zgrabnie stworzony system podnoszenia poziomu zaawansowania postaci nagradza gracza, dając mu do rozdysponowania kilkanaście punktów, gdy prowadzona przez niego postać przekroczy kolejny próg doświadczenia. Dzięki tej pull możemy wpływać na specjalizację naszego bohatera, poprawienie umiejętności strzeleckich (w kilkunastu



dziejzinach), charyzmy, zdolności leczenia i naprawiania etc. Jak z powyższego wynika, mamy tutaj do czynienia z samonapędzającym układem zamkniętym, tak ukochanym przez wszystkich maniaków gier fabularnych: więcej wykonanych zadań - większe profity. Gracz może w ten sposób wpływać na wszystkich członków swego oddziału.

Naszą ekipę możemy wybrać spośród ponad trzydziestu oferowanych nam przez komputer żołnierzy. Od razu wi-



dać, że specjalizacja jest tym, co decyduje o sukcesie w świecie FT: BOS. Dwóch, trzech grenadierów wyspecjalizowanych w walkach na średnim i bliskim dystansie, snajper, lekarz i zwiadowca - oto dramatis personae tego spektaklu. Dynamiczna i elastyczna drużyna może wiele zdziałać, staną bowiem przed nią zadania piekielnie zróżnicowane. Tutaj dochodzimy do terenu działań w FT. Oczywiście będzie to zniszczona atakiem nuklearnym Ameryka... konkrety? Proszę bardzo - pas pustkowi między Chicago i Denver. Tam właśnie znajdują się bazy Bractwa i jego cele. Nie dane nam będzie zarządzać stroną ekonomiczną Vaultów (a szkoda!), skupimy się na wojskowym wyłazaniu.

FPP, RTS, RPG, CDA, nuda - znajdź element nie pasujący do pozostałych

CD-ACTION

04/2001

Uzbrojenie w FT jest tym, co tygrysy pokochają najbardziej. Zaczynamy od klasycznych zabawek, jakich pełno teraz w filmach sensacyjnych. Półautomatyczne Heklery, przerabiane amerykańskie M16 i M4, pamiętające II wojnę światową niemieckie MP38, krótkie Colty, stare Enfieldy i Garandy... długo by wymieniać. Oczywiście nie zabraknie ukochanego "kałasza"! Broń automatyczna to ciężkie, lecz mordercze miniguny, stareńkie Breny i Lewisy, a także nowocześniejsze M60 czy Steyer AUG. Typów amunicji, granatów ręcznych, broni białej nawet nie odważę się wyliczać - łącznie mamy ponad setkę typów uzbrojenia drużyny piechoty. Oczywiście zwiększy się także ilość opancerzenia, jakie możemy wsadzić na plecy naszym żołnierzom. Klasyczne zbroje, różniące się od siebie grubością pancerza czy ilością naliwionego rzemienia, muszą ustąpić pola lepszym zabawkom - z własnym źródłem zasilania, których szczytowym osiągnięciem jest zbroja klasy Tesla.

Najlepsze zachowałem na koniec - pojawiły się wreszcie pojazdy bojowe! Oczywiście lekkie zwiadowcze "wanny" czy lekko opancerzone pojazdy transportowe nie są warte wspomnienia. Najważniejsze to ciężkie wozy bojowe wyposażone w broń maszynową i... czołgi! To, co widzieliśmy, jako żywo przypomina stareńkiego Shermana, pamiętającego jeszcze II wojnę światową. Zamocowano na nim dodatkowy pancerz i kaem Browninga, co czyni zeń jedną z najlepszych zabawek w grze. Oczywiście nie zapomniano o stworzeniu broni przeciwpancernej - doskonale znany w Układzie Warszawskim RPG-7 święci triumfy w najlepszej, a amerykańska bazooka jest jego doskonałym uzupełnieniem.

Teren jest dla żołnierza tym, czym chiński mieszkaniec regenerujący dla szanującego się re-

cie i pojazdy. Oczywiście zwiększyła się liczba klatek animacji poświęconych na wiernie oddanie ich sposobu poruszania się i walki. Każdy z naszych żołnierzy może przyjąć trzy pozycje (od klasycznego stania w pozycji wyprostowanej - model Bogusław L., po klęczenie i leżenie, co skutecznie utrudnia wrogowi trafienie). Wybranie właściwej w danej sytuacji pozycji wpływa nie tylko na celność ostrzału, ale i możliwość zauważenia obecności naszego żołnierza.

Ponieważ w grze znajdzie się niemalże pół setki postaci niezależnych i równie wiele rodzajów potworów, a każdy z nich może nosić kilkadziesiąt kombinacji ubioru i wyposażenia, trud grafików był zaiste wielki. Na szczęście po tym, co widzieliśmy, możemy śmiało stwierdzić, iż nowy odcinek sagi swoją atmosferą tworzy spójną całość z poprzednikami. Podziurawione burty aut, rozpadające się zabudowania i wszechobecna korozja otoczona nocą mdłą poświatą radioaktywności - oto co kochamy najbardziej. Oprawa muzyczna to od-

dzielny temat - dobrze wiemy, jak snujący się w tle smutny nokturnik potrafił wywołać ciarki na plecach. Podobnie będzie i teraz, choć większość czasu spędzimy na słuchaniu serii z broni maszynowej i jęków rannych.

Na koniec zostawiłem najlepsze - FT jest dość ciekawą hybrydą dwóch systemów rozgrywki. Walkę możemy bowiem prowadzić w czasie rzeczywistym lub w doskonale nam znanym systemie turowym. Pierwsza z możliwości daje nam do ręki dość interesujący wyścig z czasem i wrogami, druga pozwala skoncentrować się na taktycznych niuansach i liczeniu punktów ruchu. W dowolnym momencie możemy przełączać się między nimi, przez co da się dość elastycznie zarządzać czasem zabawy. Miłośnicy gry w Sieci także powinni być zachwyceni - kompletując ekipę, nie wolno zapominać o możliwości pohasania w ponad trzydziestu chłopca na radioaktywnych polach.

Po długiej zabawie z betą FT muszę stwierdzić, że szykuje się naprawdę piękny produkt. Nie jest to, co prawda, Fallout 3, którego rozpasanie pozwoliłoby spędzić wiele tygodni na odkrywaniu smaczków fabuły, ale mogę jednak z czystym sumieniem powiedzieć: nic straconego! Jak dobrze pójdzie, doczekamy się za jakiś czas prawdziwej "trójczki", zaś FT w polskiej wersji językowej (CD Projekt gwarantuje doskonałą jakość spolszczenia) da nam dziesiątki godzin bytowania i podbijania w świecie atomowej pozozi.



znamy z klasycznych Falloutów, poszły w zapomnienie. Porozrzucane gdzieś tam chałupy i kilka szwendających się psów to widoczek a la Chelmski - FT boleśnie roznieci nam czaszkę płataniną rozsypanych się parterowych lepiarek. Tworzą one bardzo często piekielne zautki, których przejście będzie nas kosztowało sporo krwi. Na szczęście nie zapomniano także o okolicznych wzgórzach, podziemnych instalacjach, starych kompleksach fabrycznych czy warownych obozach przeciwnika. Mapy będą znacznie większe od tych, które znamy - dotyczy to niestety tylko konkretnych lokacji bojowych, które momentami potrafią się zamienić w prawdziwy labirynt.

Ponieważ autorom najwyraźniej zależało również na wizualnym zachowaniu spójności z resztą serii, nadal będziemy mieli do czynienia z izometrycznym rzutem na pole walki. Całość terenu to prerenderowane 2D, po którym będą się poruszać podobnie wykonane posta-



daktora. Większość spośród dwudziestu misji, jakie przyjdzie nam stoczyć w trybie single-player, będziemy wykonywać w terenie o dość gęstej zabudowie. Wioski, jakie



Męstwo, odwaga i honor w starciu z mrocznymi siłami magii

12 unikalnych kombinacji ataku dla każdego z bohaterów
Dwa różne światy, w każdym pięć aren bojowych
20 przeciwników, liczne dodatkowe postacie
Dwa tryby gry: przygoda oraz walka
Ponad 15 minut sekwencji filmowych.

TRÓJE BOHATERÓW
TRZY PRZYGODY
JEDEN WSPÓLNY CEL...



POLSKA
WERSJA
JĘZYKOWA

RESURRECTION

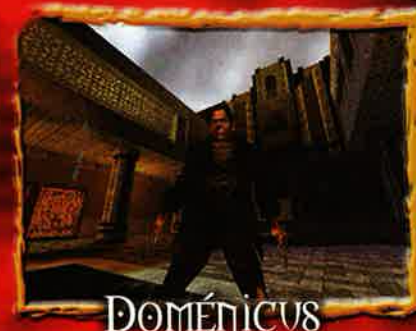
POWRÓT CZARNEGO SMOKA



DAIKO



GAU



DOMÉNICUS

dinamic
MULTIMEDIA

NEBULA

wkrótce w sprzedaży
za 79 zł

TopWare
INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl
Copyright 2000 Dinamic Multimedia, S.A. Developed by Nebula Entertainment, S.L. Wszelkie prawa zastrzeżone.

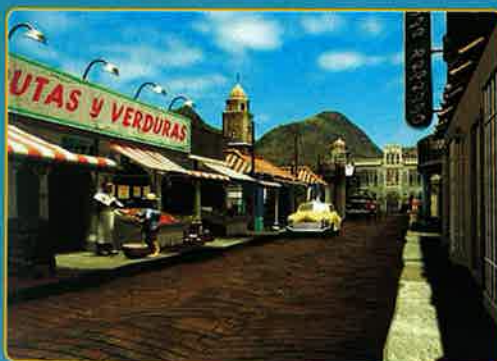
TROPICO

"Historia wszystkich dotychczasowych społeczeństw jest historią walk klasowych. (...) Walka ta za każdym razem kończyła się rewolucyjnym przeobrażeniem całego społeczeństwa albo wspólną zagładą walczących klas." (K. Marks, F. Engels: Manifest komunistyczny).

Kroll

Wbrew pozorom cytaty ten doskonale pasuje do najnowszej produkcji. Jaką przygotowali dla nas ludzie z firmy PopTop. Tropico, bo taki nosi tytuł, jest symulacją życia dyktatora. Akcja gry rozpoczyna się w 1950, a kończy około 1970 roku. Ten okres każdy z was powinien skojarzyć z wyścigiem zbrojeń, walką o wpływy i rywalizacją dwóch mocarstw: czerwonego big braciszka - ZSRR, oraz krwiożerczych imperialistów - USA. Tropico nie jest jednak grą poświęconą Stalinowi. Jak sama nazwa wskazuje, nasze rządy będą zaiste "tropikalne". Wcielmy się tutaj w postać przywódcy małego karaibskiego państewka położonego na tropikalnej wyspie. Przyznam, że taki pomysł jest naprawdę rozsądny i wygląda dość obiecująco.

O tym najnowszym tytule PopTop-u słyszałem już bardzo dużo. Wielu fanów gier wychodzących z tej firmy (w Polsce także) zajęło się prowadzeniem oficjalnych serwisów w Internecie. Śledziłem je dość dokładnie, pochłaniając każdą nową informację, choćby najmniej istotną. Nawet nie wyobrażacie sobie, jak bardzo ucieszył mnie fakt, że będę



miał przyjemność podzielić się z wami pierwszymi wrażeniami związanymi z tym programem.

Beta, jak to beta, instalowała się dość opornie. W końcu, gdy program instalacyjny zrzucił całą zawartość płyty na mojego biednego twardego dysku, mogłem obejrzeć sympatyczne intro. Nie było w nim dźwięku - ale ostrzegali o tym w read.me, więc nie zważając na komplikacje, przystąpiłem do konfiguracji programu. W tym etapie gry naprawdę



się postarano. Mamy tu możliwość dowolnego skonfigurowania parametrów naszej wyspy. Tutaj podejmujemy decyzję, jak obfita roślinność ma występować na wyspie, jak dużo wody ma ją otaczać. Określamy także ilość zasobów naturalnych oraz stan początkowy populacji. Możliwości zmian parametrów jest naprawdę dużo. Większość czynników wpływa na stopień trudności rozgrywki. Dzięki temu każdy gracz - nawet początkujący polityk - będzie mógł w Tropico rządzić i budować (ewentualnie niszczyć i dyktować). Jednak prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w momencie, gdy zaczynamy kreować swoją postać. Naszego dyktatora możemy wybrać spośród kilku dostępnych lub stworzyć własnego i niepowtarzalnego. Warto przejrzeć przygotowane, fikcyjne postacie, gdyż niektóre z nich zadziwiająco przypominają... zresztą, sami zobaczcie. Myślę jednak, że każdy woli własnego, indywidualnego i doskonałego superdyktatora niż jakąś historyczną kreaturę.

Kreując naszego bohatera, musimy określić, jaką miał przeszłość, gdzie się kształcił. Tutaj należy wspomnieć, że duży wpływ na przyszłą rozgrywkę ma wybór studiów w jednym z mocarstw (USA i ZSRR). Oczywiście można zagrać także prostym człowiekiem z ludu, który "swymi rękami" pomoże rodakom. Określamy także kwalifikacje naszego "pupila", jego dążenia i cele, jakie pragnie zrealizować. Na koniec dobieramy sobie kilka zalet i wad. I już! Tworzenie naszego podopiecznego jest bardzo przejrzyste i przyjemne. Przypomina troszkę sposób kreowania postaci w grach roleplayowych. Uważam, że takie rozwiązywanie jest jak najbardziej słuszne. Pozwala graczowi na dokładniejsze poznanie postaci, którą będzie kierował. Oprócz tego umysławia ludziom, że osoba będąca przywódcą - DYKTATOREM - musi posiadać zestaw pewnych - właściwych dyktatorowi - cech. Ich brak spycha człowieka do pozycji

przeciętnego, bo przecież nie każdy musi być "panem i władcą" (no, chyba że zagra w Tropico).

Pamiętacie jeszcze doskonałe Railroad Tycoon albo - lepiej - drugą część tej gry. Jeśli tak, to po uruchomieniu Tropico od razu zauważycie, że wykorzystano tutaj ten sam, aczkolwiek podrasowany, silnik. Program obsługuje rozdzielczości od 640 x 480 do 1600 x 1200 w ładnym 32-bitowym kolorze. Nie jest to może coś wielkiego, ale jak na grę ekonomiczną zupełnie wystarcza. Nawet w najniższych rozdzielczościach gra wygląda bardzo ładnie. Oczywiście w stosunku do RT, w tym zakresie, uległo wiele rzeczy. Przede wszystkim pojawiły się animowane ludziki. Wśród nich znajdują się przedstawiciele 35 różnych zawodów,



młn., bankierzy, robotnicy, turyści, studenci, mamusie, dzieci itd., itp. Lista jest naprawdę obszerna i nie sposób wymienić wszystkich zawodów. Nie jest to też chyba potrzebne, przecież wszyscy wiedzą, jakie zawody obowiązują w znanym nam świecie. Warto natomiast zaznaczyć, że każda z postaci żyć będzie swoim własnym życiem, a to całkiem przyjemnie zwiększa wymagania stawiane naszemu komputerowi. Przy czym: im więcej mieszkańców mamy na wyspie, tym mocniejszego procesora potrzebujemy...

Dodatkowo (prawdopodobnie ze względów technicznych, a nie szowinistycznych) większość profesji będzie podzielona na typowo męskie i żeńskie. Mężczyźni będą monopolistami w zawodach takich jak górniczy, bankierzy, dokerzy i księża. Płeć piękna natomiast chwycić się będzie takich zawodów jak nauczyciel, lekarz, dziennikarz lub prostytutka (tak, tak, męskie szowinistyczne świnię z tych pracowników PopTop-u). Kilka zawodów, takich jak pracownik fabryki lub rolnik, będą mogli wykonywać wszyscy bez wyjątku. Oczywiście, niezależnie od płci, "tropicanie" będą mogli się stać studentami, dziećmi lub bezrobotnymi.

Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, to naprawdę dzisiaj nie mogę wam zbyt wiele o niej powiedzieć. W wersji, jaką otrzymałem, muzyka i efekty dźwiękowe były zdecydowanie niedopracowane, a można się nawet pokusić o stwierdzenie, że praktycznie nie istniały. Oczywiście w grach, które stawiają tak duży nacisk na elementy ekonomiczne i gospodarcze, nie jest to sprawa najistotniejsza. Miejmy jednak nadzieję, że autorzy uraczą nas przyjemną oprawą zarówno dźwiękową, jak i graficzną.

Gry rozpoczynamy zaraz po objęciu władzy. Nasze państwo na początku jest małe, mamy niewiele ludzi i słabutkie zaplecze gospodarcze, o

zabudowaniu nie wspominając. Nie inaczej przedstawia się sprawa naszych "dyktatorskich" finansów. Nie ma tego dużo i dlatego początkowe inwestycje muszą być przemyślane. Pomimo że rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, to nie można tutaj działać tak szybko jak w RTS-ach. Należy także wspomnieć, że budowa fabryki to duża inwestycja i do tego czasochłonna. W Tropico możemy budować właściwie wszystko, ale należy pamiętać, że zbudowanie lotniska to nie to samo co budowa małego domku. Czas potrzebny na to, by nasze państwo zapełniło się kamienicami, luksusowymi rezydencjami, kościołami, fabrykami, tartakami, szkołami, plantacjami, hotelami itd., jest naprawdę ogromny. Szczerze mówiąc, to - jak dla mnie - ograniczona liczba budynków (w wersji beta) była wystarczająca. Jednak ludzie i budynki to nie wszystko. W Tropico najważniejsza jest polityka.

Naszemu państwu zarządzamy, wydając odpowiednie dekrety. Dzięki nim możemy decydować o podatkach czy nowych inwestycjach. Pozwalają nam także na wyrafinowane działania, broniące naszego "stołka". Za pomocą odpowiedniego dekretu możemy kogoś zamknąć w więzieniu lub skazać na banicję. Pamiętać jednak należy, że im bardziej będziemy prześladować społeczeństwo, tym bardziej prawdopodobna jest rewolucja lub masowe ucieczki z kraju. Do tego nie wolno dopuścić, bo wtedy nawet nasze konto w Szwajcarii nam nie pomoże - rozniewany tłum to nie przelewki. Jeśli nie chcesz, by naród zbyt szybko cię nie niepokoił, warto z góry pomyśleć o zbudowaniu silnej tajnej policji - made by Beria - oraz o ciągłym umacnianiu sił wojskowych (pamiętaj jednak o przestrodze dziadka Stalina: każdy generał także może być niebezpieczny).

Naszemu głównemu celem podczas rozgrywki w Tropico będzie tworzenie stabilnego i silnego wewnętrznego państwa. W tym celu możemy wybudować ponad sto różnych budynków. W grze nie można nastawiać się na wszystkie możliwe formy zarabiania pieniędzy. Musimy tu wybierać pomiędzy przemysłem, górnictwem, rolnictwem a turystyką. My decydujemy, który ze sposobów będzie lepszy dla formowania gospodarki naszego państwa.



I pamiętajcie - nigdy nie można pozwolić, by żądza imperialistycznych zielonych papierków (z twarzami krwiożerczych kapitalistów) przyćmiła rzeczywiste problemy waszego kraju.

W ten oto sposób dobiegłem do końca. Na zakończenie nie wypada mi nic więcej dodać, jak to, że szczykuje się nie lada gratka dla wszystkich miłośników strategii w stylu Sim City lub Railroad Tycoon. Myślę, że oprócz nich wiele innych osób także skusi się choć na krótką rozgrywkę w Tropico. W końcu za życia mamy marne szanse na to, by stać się przywódcą państwa, który na dodatek jest dyktatorem. Jeśli o mnie chodzi, pomysł i wykonanie gry są doskonałe. Jak będzie z finalną wersją? Na to będziemy musieli jeszcze troszkę poczekać. Jak tylko ukaże się pełna wersja, postaramy się przygotować dla was dokładne sprawozdanie z państwa Tropico.

Tropico

SierraPlay.it!

GameWalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera. Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest

fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinie recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen

- 1 - po prostu dno + metr mulo; gra, która w ogóle nie powinna ujrzać światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...] przyjdzie jutro z rodzicami! :). W ogóle w to się nie da grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
- 2 - straszna kaszanka, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad przewyższa jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest karą...
- 3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3.
- 4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
- 5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
- 6 - niezła gra, choć do człowieka sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi.

Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte podwójnej. Szkolny odpowiednik: 4. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad; jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafa i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie.

Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widziałem taką grę i szczerze ją opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno! Uwaga: ocena 10/10 wystawiana jest zbiorowo - recenzent może tylko NOMINOWAĆ grę do tej noty! Dopiero wówczas, gdy przynajmniej dwie inne osoby też uznają, że gra jest tego warta, przyznawane jest 10/10. Zatem ocena to za wyraz uznania ze strony redakcji CDA, a nie tylko autora recenzji.

Inne: Znacząco jakości - przynajmniej 3 redaktorów uznało, że dana gra zasługuje na co najmniej 8/10. Plusk (np. 8+) - gra, która jest za dobra na 8, a za cienka na 9. Wyjątek: 9+; tu tak naprawdę autor chciał dać 10/10, ale nie przekonał przynajmniej dwóch innych redaktorów, którzy widzieliby tę gierkę i stwierdzili, że jest tego warta.

Three Times Madness

- Gatunek: składanka świąteczna
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 4 MB
- Grałszy na: C466, 128 MB, Riva TNT 2, Win 98
- ...I: nie było problemów

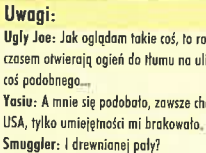


Uwagi:

Smuggler: Trzy dobre gry za niewielkie pieniądze - to się chyba opłaca, nie?
McDrive: Chyba że ktoś je już ma - a miłośnik świątek powinien!
Yasui: Ja chyba zwariuję...
Gem.ini: Już za późno!... Muchaahhaaahhaa!
Czarny Iwan: Swego czasu były to jedne z najlepszych gier w ich kategorii. Nie są jeszcze takie stare. Warto je mieć.
Jedi: You sold me queer giraffes. I want my money back.

Police Tactical Training

- Gatunek: FPS
- Ocena: 1
- Wymagania minimalne: P233, 64 MB RAM
- Grałszy na: PIII500, 128 MB RAM, GeForce
- ...I: nie zalecamy gry na wysokich rozdzielczościach...



Uwagi:

Ugly Joe: Jak oglądam takie coś, to rozumiem ludzi, którzy czasem otwierają ogień do tłumu na ulicach - by może grali w coś podobnego...
Yasui: A mnie się podobała, zawsze chciałem być policjantem w USA, tylko umiejętności mi brakowały.
Smuggler: I drewnianej pały?

Czarny Iwan: Jasui nie potrzebuje. Sam jest zakutą pałą.
Ulver: A jedyna umiejętność, jaką posiada, to niepunktualność :).
Yasui: Eee, przepraszam, uciekam, bo godzinę temu byłem umówiony na biczowanko... (p.s. to pomówienia!).
Jedi: With all my heart, no.

Clive Barker's Undying

- Gatunek: FPS/Horror
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: PII400, 64 MB RAM, Windows 95/98/Me/00
- Grałszy na: PIII800, 256 MB RAM, GeForce
- ...I: hulało aż miło



Uwagi:

Yasui: Gdyby nie Barker, byłby to zwykły shooter, ale dzięki pomocy Mistrza, gra ma naprawdę zabójczy klimat...
Gem.ini: Grafika też niczego sobie... Aha - nie grać po zachodzie słońca!
Ulver: I przed wschodem...
Czarny Iwan: Polecam. Jak dla mnie super.
Beerman: A czy coś, gdzie występuje blondynki, nie było kiedykolwiek dla ciebie super?
Jedi: I knew your brother would send assassins. I didn't realize he would send his best.

Resurrection

- Gatunek: TPP/akcja
- Ocena: 6+
- Wymagania minimalne: P200 MMX, 32 MB RAM, CD ROM x8, karta dźwiękowa, Akcelerator wskazany
- Grałszy na: C366, 128 MB, Riva TNT 2, Win 98
- ...I: może nie zasuwala jak piorun, ale też szybko...



Uwagi:

Smuggler: Die by the sword + mordobicie w jednym. Nie przekonuje mnie mimo ciekawego klimatu.
Ugly Joe: A demo było całkiem ciekawe...
Yasui: Eee... ale jak można lać po mordzie, to wchodzi...
Gem.ini: Bacz, by to ciebie nie wyniesło...
Czarny Iwan: Ale to z innego powodu... A łanie po mordzie w nalane gęby to interesujące zajęcie.
Beerman: I bardzo dobrze robi na cerę...
Jedi: We who are about to die, salute you!

World Championship Snooker

- Gatunek: symulator
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, grafika 8 MB
- Grałszy na: P466, 128 MB RAM, CDx40, TNT2 32 MB
- ...I: bez zaciachów



Uwagi:

Yasui: Nadal nikt nie pomyślał o tym, że mecz można wygrać, tłukąc kijem przeciwnika?
Gem.ini: Można też próbować rzucić wał stołem, ale... chyba nie o to chodzi, nie?
Czarny Iwan: Dobrze zrobiony snooker. Trochę problemów z interfejsem użytkownika.

Ulver: To zdecydowanie nie jest sport dla mnie. Za mało się tu dzieje.
Beerman: Wyobraź sobie, że bile to hokeiści, a łuty to bramki - będzie lepiej.
Jedi: Some are good for fighting, others for dying. You need both, I think.

Arcatera PL

- Gatunek: RPG
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P233, 32 MB RAM, karta graficzna 2MB
- Grałszy na: P400, 128 MB RAM, CDx40, TNT2 32 MB
- ...I: poza zastrzeżeniami natury estetycznej było OK



Uwagi:

Yasui: Kolejny tytuł, który zapowiadał się naprawdę ciekawie, niestety... autorzy znów zawiedli.
Czarny Iwan: Jesu, to tak, jak z Tobą :)
Ulver: Dż... Wy dwaj znowu o jednym! NIE interesuje nas, co wy po nocach wycziniacie!!!
Yasui: Czy on obraził moją mamę? :)
Jedi: As you wept for your father? As you wept for your father?

Chicken Run

- Gatunek: akcja/przygoda
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 8 MB, CD ROM 8x
- Grałszy na: P466, 128 MB RAM, CDx40, TNT2 32 MB
- ...I: nie było problemów



Uwagi:

Ugly Joe: Run, chicken, run!
Smuggler: Film jednak był dużo lepszy...
Allor: Choć jeśli komuś przypadł do gustu Metal Gear Solid, to szczerze polecam!
Yasui: No, to nieźle porównanie... ale coś w nim jest. Aha - koniecznie obejrzyjcie film, jest nie tylko dla dzieci.
Mac Abra: Moim zdaniem, to w ogóle nie jest dla dzieci.

Gem.ini: Zrzęzościówka bez sejmów. Dzięki, nie dla mnie.
Czarny Iwan: Supergierka. Bez sejmów, ale nie jest kosmicznie trudna, więc nawet Gem.ini sobie poradzi.
Ulver: Kurczak = proteiny, co z kolei dobrze wpływa na formę na siłowni. Proste?
Yasui: Tak, dopóki kurczak nie ucieknie... wówczas forma znika!
Jedi: Lament with me, brother. Our great father is dead.

Heist

- Gatunek: sim/akcja i łąco wie, co jeszcze
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P2 266 MHz, 64 MB RAM, DirectX, 450 MB HDD
- Grałszy na: C400, 128 MB, Win 98
- ...I: bez problemów



Uwagi:

Mac Abra: Krzyżówka Fallouta z zasadami 6 a GTA? Hm, to mogła chwycić. Ale nie wyszło :).
Ugly Joe: Grafa spóźniona o jakieś dwa lata.
Yasui: Dziwne to jakieś, niby wszystko w porządku, ale coś nie wyszło.
Czarny Iwan: Jesu, Yasui, Ty wiesz, co... :)

Ulver: Ponawiam apel: Iwan i Yasui, o swoich problemach porozmawiajcie w domu na osobności.
Yasui: Iwan nie ma domu... a do mojego kartonu go już nie wpuszczę, nie chcę potem odkurzać.
Jedi: My decision disappoints you?

Grouch

- Gatunek: parodia TPP
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 8xCD
- Grałszy na: C 433, 128 RAM, Riva TNT 2
- ...I: bardzo sympatycznie



Uwagi:

Ugly Joe: Miejsiok z mieczem na weselo. Tylko po co tyle krwi?
Yasui: Puszczając krew uwalniamy przednika od nadmiaru prionów?
Czarny Iwan: Niegdyś puszczanie krwi było uniwersalnym lekiem na wszystkie dolegliwości.
Groucha potraktowalbym tak samo.
Ulver: Yasuiowi możemy upuścić wodę z głowy.
Beerman: A potem lewatywa i plukanie żołądka!
Jedi: Life is more simple for a soldier.

Sea Dogs

- Gatunek: RPG
- Ocena: 7+
- Wymagania minimalne: Windows 9x, PII-233, 64 MB RAM, 4xCD ROM
- Grałszy na: P 366, 64 MB RAM, Riva TNT2x
- ...I: nie było żadnych problemów



Uwagi:

Mac Abra: Niezłe, niezłe - szczególnie jak ktoś ma sentyment do Pirates.
Ugly Joe: Ale walka na morzu dość trudna...
Yasui: Tylko na początku, jak się nachopiesz, to wszystkich, jak leci, wysyłasz na dno.
Ulver: Rybki się dokarmia, co? A przecież jest napisane: "zakaz karmienia zwierząt".
Jedi: Tell me again, Maximus. Why are we here?

Pizza Connection 2

- Gatunek: Pizza sim
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P 166, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000
- Grałszy na: C 433, 128 RAM, Riva TNT 2
- ...I: pizza wypiekano się błyskawicznie.

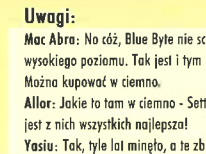


Uwagi:

Mac Abra: Trudne, zawile, ale ma swój specyficzny posmak. Coś jak pizza Colzone - nie każdy ją lubi, lecz są lacy, którzy za nią przepadają.
McDrive: Cóż, robienie pizzy, w przeciwieństwie do jej konsumpcji, nie dla każdego jest basto!
Yasui: Niekiedy i konsumpcja nie wychodzi na dobre :)
Gem.ini: I było nieprzyjemnie się obżerać!
Czarny Iwan: A ja tej pizzy nie trawię. Już "jedyńka" mi się nie podobała. Gra przeładowana graficznie i mało wciągająca.
Jedi: What do you want? Girl? Boy? Pizza?

Settlers IV

- Gatunek: sim
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: P 200, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD
- Grałszy na: Windows C 433, 128 RAM, Riva TNT 2
- ...I: bywało gorzej



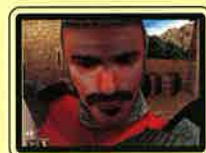
Uwagi:

Mac Abra: No cóż, Blue Byte nie schodzi poniżej pewnego wysokiego poziomu. Tak jest i tym razem.
Można kupować w ciemno.
Allor: Jakże to tam w ciemno - Settlersi to w końcu Settlersi, a IV jest z nich wszystkich najlepszy!
Yasui: Tak, tyle lat minęło, a te zbliżki pikseli w SI nadal można z przyjemnością obserwować.

Czarny Iwan: Odpalając tę grę w nocy, masz gwarancję, że zostaniesz nocnym markiem. Super.
Beerman: A w dzień? Dziennym Edmundem?
Jedi: Please. Please, don't call me that.

Timeline

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P II 266, akcelerator grafiki Direct 3D z minimum 8 MB pamięci, zalecane 16 MB pamięci lub więcej, 64 MB RAM, Win 9x
- Grałszy na: C400, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2
- ...I: ładnie i płynnie (jak na przygodówkę)



Uwagi:

Smuggler: Na motywach najnowszej powieści Crichtona. Nie wiem jak powieść (film też zrobił...), ale gra jest przeciętna...
Yasui: W takim razie jest szansa, że film jest średni, a książka prawie dobra...
Jedi: You're good Spaniard, but you're not that good. You could be magnificent.

America

- Gatunek: RTS
- Ocena: 7
- Wymagania minimalne: P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD, karta muzyczna
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Riva TNT 2
- ...I: mustangi szły po preriach jak tornado



Uwagi:

Mac Abra: Age of Empires w realach Wild West, Calkiem niezłe wyszło.
Yasiu: Ale nie można skalpować ani porywać squaw.
Czarny Iwan: Ale można zaszyć się ze squaw w tipi.
Ulver: W twoim przypadku to chyba z Yasiem?
Yasiu: Coś ty, żaden z nas nie umie szyc, a maszynał lipi nie zeszyjesz.
Jedi: Take my hand, I only offer it once.

Evil Islands

- Gatunek: akcja/RPG
- Ocena: 9+
- Wymagania minimalne: PII350 MHz, 64 MB RAM, DirectX, akcelerator
- Grałismy na: C366, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2
- ...I: no, jak było więcej osób na ekranie, to trochę szarpało... ale da się grać



Uwagi:

Smuggler: Ładne wizualnie i ma w sobie COŚ. Polecam fanom Darkstone.
Ugly Joe: Rosjanie potrafią!
Allor: I to nie tylko pić - bo gra wymiała!
StrangeOne: Toaa, połączenie Diablo, Darkstone, świetnej oprawy i mnóstwa questów jest kółkiem niezwykle smakowitym!

Yasiu: Jak brokuły w sezamie smażone na głębokim tłuszczu?
Gem.ini: Widzę, że zapomniałeś już o postępującym katarsis? :P
Jedi: What is it in me you hate so much?!

Carnivores Ice Age

- Gatunek: symulator
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: Windows 9x, 2000, P 233, 32 MB RAM, CD 8x
- Grałismy na: C466, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2
- ...I: jeśli nie masz 128 kasek pamięci, zapomnij o detalach



Uwagi:

Smuggler: Zabłem mamuta, aż to był za byk. Krew z byka sikaj, sik - sik (na melodię wii torreadora [Carmen]).
Yasiu: Moim zdaniem zdecydowanie lepiej pospiewać, niż w to grać - może 28 część serii będzie dobra?
Czarny Iwan: Młodszy, uboższy brał Deer Hunter, To tak, jakby skłanować owieczkę Dolly, ale obciąć jej wszystkie członki i zostawić sam korpusek. Czy ja jestem normalny?
Ulver: Nie, skoro każdy dinozaur cię zabijał, a ty żadnego nie mogłeś trafić :P
Yasiu: Bo on nie chciał ich zabijać, tylko tresować i sprzedawać do cyrków!
Jedi: Commodus is not a moral man.

Ducati World Racing Challenge

- Gatunek: zręcznościówka
- Ocena: 5
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB, DirectX, wskazany akcelerator
- Grałismy na: C400, 128 MB, Win 98, Riva TNT 2
- ...I: bez problemów



Uwagi:

McDrive: Jak to nie ma czterech kółek i nie jest wyjątkiem potwierdzającym regułę (a nie jest), to lepiej sobie odpuścić...
Yasiu: Można małe boczne kółka doczepić :P
Gem.ini: Tutaj i dodatkowych 16 by nie pomogło...
Jedi: You could only whisper it.

ODYSEJA - w poszukiwaniu Ulissesa

- Gatunek: przygodówka
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: PII233 MHz, Windows 95/98/ME, 32 MB RAM, akcelerator 3D
- Grałismy na: C366, Win 98, Riva TNT 2
- ...I: bez uwag krytycznych



Uwagi:

Mac Abra: Spolszczenie w porządku, gierka też ujdzie...
Yasiu: Tylko będzie ból, jak w końcu znajdzie tego Ulissesa i jego czarną tekturę...
Ugly Joe: Ale tytuł brzmi dziwnie...
Jedi: You will not be emperor.

Koszykówka Manager 2001

- Gatunek: menedżer
- Ocena: 3
- Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, CDx16
- Grałismy na: C 433, 128 MB RAM, Riva TNT 2
- ...I: wieszkała się na kilku kompach, więc to wina programistów, a nie sprzętu



Uwagi:

Smuggler: Ocena jest wymowna, nie?
Allor: Trzymać się z daleka!
Yasiu: Najlepszy menedżer koszykówki, w jaki nie grałem.
Czarny Iwan: Nie wiem, jestem za niski.
Ulver: Lepiej wyjdźcie na dwór zagrać sami.
Jedi: Win the crowd, and you'll win your freedom.

NBA Live 2001

- Gatunek: sportowa
- Ocena: 8+
- Wymagania minimalne: P2-266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator
- Grałismy na: C400 MHz, Riva TNT 2 32 MB, 128 MB RAM, Win 98
- ...I: w 800x600 chodziło płynnie z detalami na maksa!



Uwagi:

Ugly Joe: Noooo, w końcu się pokazała! Ale wygląda raczej na upgrade do NBA 2K niż nową jakość...
Smuggler: Co do mnie, to uważam, że zamiast corocznej edycji gier typu NBA, NHL, FIFA itp. wystarczyłoby wydawać update, a raz na 2-3 lata rzucać kolejną część z jakimiś NAPRAWDĘ odzwierciedlającymi zmianami. No, ale kasa to kasa...

Ulver: VETO!!! NBA i FIFA faktycznie się nie różnią, ale NHL to roku wnoszą coś nowego.
Yasiu: Raz, kasa, a dwa, że niektórzy odbiorcy tych gier to naprawdę dewianci katujący się w Środy Filą 2001, w czwartki Filą 1999, a w czwartki i niedziele NBA 2000
Mac Abra: Wasz na myśl Elda? :)
Bambino de Bodom: Ile razy mam powtarzać? NIENAWIDZĘ DURNIEJ KOSZYKÓWKI!!!
Beerman: Bardzo dobra gierka... dynamiczna, kolorowa, grywalna.
Gem.ini: ...I love this game.
Jedi: Because my father loved you.

Uwagi:

Ugly Joe: Gdyby tę grę oceniał po 5 minutach trwania, to byłaby rewelacja. Po 5 godzinach - już nie.
StrangeOne: W założeniach świetna, ale, nie wiedzieć czemu, po prostu niegrywalna...



MAXIMUS REALISMUS



ZADACIE WIĘCEJ REALIZMU?
PROSZĘ BARDZO - OTÓ NBA LIVE 2001
TO REALIZM I EMOCJE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME.
EASPORTS.COM



Three times the Madness

Microsoft przez długi czas ignorował rynek gier komputerowych. Z oczywistych względów pierwsze tytuły wydane przez firmę Billa Gatesa były przyjmowane z "pewną nieśmiałością" przez starych wyjadaczy komputerowych i z owczym pędem przez ludzi, dla których Microsoft jest synonimem solidności, dobrej jakości itp. Microsoft udowodnił na pewno, że potrafi zrobić dobre gry na wysokim poziomie. Co prawda udowodnił również, że stworzenia gnioty trafia się także największym, jednak w ostatecznym rozrachunku tych "lepszych" premier było więcej. Nikt nie zaprzeczy, że seria Microsoft Flight Simulator to gry wysokich lotów, również takie gry jak Age of Empires, Mechwarriors czy Age of Kings to porządne, grywalne tytuły. Z przeciętniaków przypominał sobie w tej chwili tylko Outwars, co raczej dobrze świadczy o MS.

Czarny Iwan

Na pewno pamiętacie, że ten smutny kolos, jakim jest Microsoft, zdobył się również na odrobinę szaleństwa. Mówiąc dokładnie, dokonał tego trzy razy w postaci trzech "szalonych" gier: Motorcross Madness, Monster Truck Madness, Midtown Madness. Wszystkie wymienione tytuły doczekały się swoich kontynuacji, co oznacza, że spodobały się odbiorcom. Właśnie te gry Microsoft proponuje teraz w ofercie specjalnej, zatem warto zastanowić się nad zakupem trylogii Microsoftu.



Oczywiście wymienione gierki mają już swoje lata, a na dodatek ich kolejne części znacznie je przewyższają. To są jednak prekursorzy, którzy, mimo że surowi, a nawet nieco prymitywni, niosą z sobą mocne, ostre wrażenia bliskie oszaleńcom zapachowi benzyny czy też palonej na asfalcie gumy. No, może nieco przesadziłem, ale powiem wam, że kiedy odpaliłem te nie-młode już gry, po prostu dobrze się bawiłem. I o to chodzi.



Acha. Z trzech wymienionych tytułów, Monster Truck Madness ma numer 2, więc jest grubo młodszy od swoich przysiadów. Tę gierkę proponuje odpalać w dni, kiedy masz ochotę wszystkich zabić, wbić w ziemię i przydeptać. Ciężarówka na olbrzymich i twardych kołach doskonale nadaje się do tego celu. Zawsze żałowałem, że w grach jakoś nie wykorzystuje się drzemających w tych kilkutonowych potworach możliwości. Coż to by była za radość trafić na zakorkowaną autostradę lub ostatecznie jakąś procesję. Niestety! To jest poprawna politycznie gierka Microsoftu, więc zwiedzicie 10 tras, wyglądając przez okienko i rozrzucając cukierki dzieciom. Wyścigi rozgrywają się w trzech rodzajach lokacji: plaża, góry, las. Niebezpiecznie jest opalać się i zbierać grzyby, bo na pewno nie chciałbyś, aby ktoś najechał ci na nogę pięciotonowym kolosem. Wszel-

kie chwytły dozwolone, co oznacza, że można taranować przeciwników, ba! To nawet wskazane. Do wyboru jest dokładnie 20 gigantów wzorowanych na autentycznych maszynach (m.in. wozy gladiatorów wrestlingu). Trzy tryby gry i fajowski multi (Internet na Zone.com, LAN, modem) dostarczają całkiem miłych wrażeń.

Powiedzmy sobie szczerze, Big Foot to zabawki dla dużych chłopców. Prawdziwi mężczyźni wybiorą szybkie wyścigi po bezdrożach, niebezpieczne triki, podczas których zagląda się śmierci w oczy i karkołomne ewolucje, gdzie błąd kosztuje życie. Aby zostać prawdziwym, współczesnym kowbojem, wystarczy odpalić Motorcross Madness i sięść w siodło pokrytego kurzem motocykla. Twoje życie może zostać zdmuchnięte jak świeca, ale zginiesz jak mężczyzna. Warto popatrzeć, co się dzieje z kierowcą, który za słabo ścisnął kolanami bak motoru. Przez pewien czas leci, leci wysoko, ale później... zawsze spada. Niekiedy na drzewo, innym razem na twardą skałę. Szkoda, że nie rozbija się jak jajko, pod tym względem gra zawodzi, ale dostarcza innych, również dobrych wrażeń.

Możesz śmiać się z grawitacji. Na swoim wiernym motorze wykonasz 16 niesamowitych i niezwykle widowiskowych ewolucji w rodzaju Nac-Nac, Hell Clicker czy Skurfer. Już same ich nazwy powinny powalić zapatrzone w ciebie kobiety. Przed próbą wykonania tricków zaleca się napisanie testamentu.

Jeżeli wolisz pożyć trochę dłużej, zawsze można się pościgać. 30 tras supercross, national i bają to wyzwanie, z którym się zderzysz. Jeśli zadanie cię przerosnie, a w oczach wielbicielek dostrzeżesz tży, nic straconego. W grze zamieszczono też łatwy w użyciu edytor, gdzie da się zrobić trasę odpowiadającą twojej klasie. Nie możesz też pozwolić, abyś wyglądał jak pierwszy lepszy użytkownik motorynki. Do wyboru masz osiem obcisłych, błyszczących uniformów i osiem gładkich, gustownych kasków z przyciemnianą szybą, w których będziesz jeszcze bardziej tajemniczy. Zadbano o to, abyś mógł pokazać się kumpłom z multi. Spotkanie killerów w trybach Lan, modem, Internet.

Na koniec coś dla twardzieli, którzy jeżdżą czarną bryką z niedbale wystawioną za okno ręką, tak aby każdy mógł zobaczyć pozłacany zegarek. Midtown Madness rzuca wprost na ulice Chicago. Przypominam, że jest to największe skupisko Poloni w USA. Jest komu się pokazać. Trzeba jednak będzie podkasać rękawy dresu i ostro zabrać się do roboty, aby wyrobić sobie właściwą opinię. Zdecydujesz się na jeden z dostępnych trybów: Cruise, Blitz Race, Checkpoint Race oraz Circuit. Ten pierwszy to demolka, o której Stalone może tylko pomarzyć. Aby przeżyć, będziesz potrzebował amuletu na szczęście. Najlepiej czwarty pasek albo króliczą łapkę. Pamiętaj, że w tym trybie uciekasz przed policją. Inne rajdy to standard, możesz więc włączyć swoje wypasione stereo, a gdy bas wciśnie w fotel, rozluźnić się i zrelaksować.

W Midtown czeka 30 rajdów przez miasto i 10 biegnących nad city autostrad, które pozwolą poszybować ponad koronami wieżowców i poczuć, jak to jest, gdy się spada na asfalt w stalowej puszcze. W sumie dość poprawna gra, chociaż oczywiście to nie Need for Speed.

Czyż nie było miło sięgnąć pamięcią w te odległe czasy, kiedy nikt nie słyszał o Driverze? Motorcross Madness również ma swoich wielkich następców, którzy już dawno usadowili się na jego miejscu. Najlepiej z całej trójki trzymać się MTM 2, również z racji pewnej wyjątkowości (nietypowe wozy). Mimo to, doprawdy nie wiem, czy w Polsce znajdą się chętni na zakup trzech niegdyś popularnych gier, ale teraz już zwykłych staroci. Jeśli jednak chcesz wspominać, sięgnij po trylogię Microsoftu. Być może popłaczesz się z żalu za utraconym rajem...

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska

Internet:

www.microsoft.com

Wymagania:

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

• Iry i fajne gry za niewielką cenę

Minusy:

• no, jakby jeszcze dolożono najnowsze palche...

PC CD

SPRZEDAŻ WYSŁYKOWA
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56

Oprogramowanie © 2001 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Undying, EA GAMES, logo EA GAMES, logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts™.

EA
GAMES

PC CD-ROM

CLIVE BARKER'S
UNDYING

EA GAMES

CLIVE BARKER'S
UNDYING

Jeżeli coś Cię nie zabije,
to na pewno sprawi, że sam będziesz chciał to zrobić!

GRY TO MY
im
GROUP

Adres: 02-916 Warszawa, ul. Okrzeja 3.
Tel. (022) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (022) 642 27 69

Odwiedź koniecznie naszą witrynę internetową:
<http://www.imgroup.com.pl>

POLICE

TACTICAL TRAINING

Moją niechęć do gier jak deerhuntera i podobnych, gdyby istniała skala, według której dałoby się to wymierzyć, to jedynie wykorzystując przedrostki TERA. Nie cierpię ich podobnie jak polowań w rzeczywistości. Nie widzę bowiem powodu, by zabijać, w przypadku zaś gier - by marnować czas "podchodząc" nieszczęsnego wirtualnego trzylatka za pomocą ostrożnych przyciśnięć klawiszy strzałek, by później, nachylając się nad monitorem, wstrzymywać oddech w czasie ściągania spustu, tak by zwierzak nie spłoszył się w ostatnim momencie i padł po jednym strzale, jak na prawdziwego jelenia przystało...

Gem.ini

Na szczęście, gatunek ten światły zdaje się powoli zamierać. Zauważył to chyba nawet jeden z głównych naganiaczy zwierząt pod lufy karabinów i innych moździerzy - Wizard Works. Tym razem bowiem, w kolejnej niskobudżetowej produkcji sygnowanej ich logo, nie znajdziemy nawet śladu po parzystokopytnych, że o ptakach, rybach i pre-gadach nie wspomnę. W tym przypadku celem będą jedynie... papierowe postacie ludzi rozwieszone na drewnianym rusztowaniu, wychylające się z okien bądź unoszące z gruntu. Słowem: PTT to najbardziej bekrwawa (jak wieść niesie i paint-ballu można się pokaleczyć) odmiana zabawy z bronią - strzelnicą.



Strzelnica, warto sprecyzować, niesportowa. W Police Tactical Training bowiem wcielamy się w rolę nie tyle amatora broni palnej, co adepta sztuki policyjnej. Ten, który zadaje kłam powszechnemu przekonaniu, wcale nie zajmuje się pościgami samochodowymi, pięknymi kobietami czy pakowaniem kolejnych pocisków w najbardziej niepokornych. Jego zadaniem jest udowodnić, że jeśli idzie o precyzyjne dziurawienie papieru, to jest on w tym niemal tak dobry jak przeciętny dziurkacz. W tym celu musi zaliczyć wiele

(zbyt wiele) strzelnic (Target Range), labiryntów (Alley Walk) i placów snajperskich (Sniper Training). Zaliczenie ich, niezbędne by wspiąć się o poziom wyżej w hierarchii adeptów, polega na uzyskaniu wymaganej i rosnącej w miarę postępu liczby punktów (2 za trafienie w głowę, 3 w korpus celu, 3 za trafienie cywila) w określonym czasie. Każdy z tych sprawdzianów należy przeciwstawić z każdym rodzajem broni: jakiejś policyjnej dziewiątce, MP5, shotgun (12 mm śrut) oraz precyzyjnemu karabinowi kal. 380 z lunetą.

Jak to wygląda? Zaraz po skalibrowaniu broni na Target Range, co sprowadza się do wciskania najpierw lewego klawisza myszy, by strzelać i następnie, gdy pestek nie stanie, przeładowania jej, po czym zostajemy dopuszczeni do sprawdzianu nazwanego Alley Walk. Nie wiem, jak naprawdę wygląda to ćwiczenie, wątpię jednak mocno, czy rzeczywiście sprowadza się to do parcia biegiem naprzód przez labirynt (bo inaczej czasu nie wystarczy, by zameldować się na jego końcu) i strzelania niemal z przyłożenia. W PTT tymczasem jest to niezbędne, gdyż nawet najprecyzyjniejsze wycelowanie nie jest wcale jednoznaczne z trafieniem, przy czym trudno składać to na karb realizmu; tu bowiem różnica między punktem mierzenia a punktem trafienia wyznaczana jest przypadkowo i zdarza się np., że strzał w serce trafia w udo. Wreszcie trzecim sprawdzianem jest Sniper Training, gdzie my - w roli rzeczonoego snajpera - leżymy sobie z kolbą przy policzku i polujemy na wychylające się z okien bloku mieszkalnego bądź podnoszące z ziemi na polu cele. Ot, typowy policyjny piknik.

W czym więc problem? Problem w tym, że na przeszkodzie stoją nie tylko czas i minimum punktowe, lecz i engine gry, który robi wszystko, by zabawa była możliwie najgorsza. Wspominałem już o związanej z absolutnie fatalną fizyką gry koniecznością strzelania z przystawienia. To jednak nie koniec. Można bowiem zastanowić się, dlaczego od momentu pojawienia się celu do chwili, gdy czerwony punktik pośrodku ekranu da nam znać, że jesteśmy martwi, upływa ok. 5 sekund!



5 sekund - czy nie wydaje wam się, że SWAT-owice przyzwyczajony do tego, że "bad boyz" mają tak długi czas reakcji, nie byłoby zbyt długo? Wystarczy przypomnieć sobie trening w SWAT3 - jeśli graliście, macie pojęcie, czym ten w PTT "nie" jest - nie jest ani wiarygodny, ani tym bardziej - satysfakcjonujący.

Podsumowując: zastanawia mnie, jaki argument przeważał w dyskusji, czy produkt ten powinien w ogóle zobaczyć światło dzienne. Jest przecież Police Tactical Training tak pod względem technicznym (engine niedawnego niesławnego High Impact Paintball), jak merytorycznym, nieatrakcyjnym pomysłem gry (bo czy można cieszyć się, że zniszczenia papierowej makiety?) - do bólu nieatrakcyjny i grzać będzie dolne półki regałów z grami, by wreszcie zniknąć gdzieś w przepastnych czelustwach magazynów i wreszcie skończyć w kruszarkach przemysłowych... Być może jednak, ambicją Wizard Works jest stanowić kolejne odniesienia do przyszłych gier fatalnych? Wiem jedno: nie skusiłbym się na PTT nawet za cenę nośnika. Przecież czas, jaki trzeba poświęcić grze, to również pieniądź...

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Sunstorm Interactive/Wizard Works
Dystrybutor:
Sunstorm Interactive
Internet:
www.sunstorm.com
Wymagania:
P233, 64 MB RAM
Akcelerator:
Nie

Plusy:
• brak

Minusy:
• nadmiar

Ocena:
1

Patronat internetowy: bw.valhalla.pl

Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES, logo EA GAMES oraz Black & White są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w USA jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts™. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.

www.imgroup.com.pl/bw/

PREMIERA W KWIETNIU

Najnowsza gra z unikalną fabułą,
w stylu role-playing, legendarnego już
Petera Molyneux

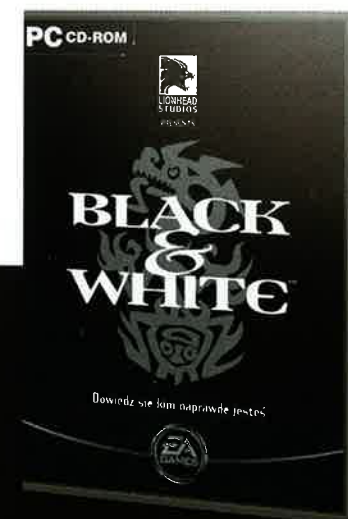
BLACK & WHITE

Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.

Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Białe czy Czarne - to kim będziesz - zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.



KUPUJESZ?



KOPIUJESZ?

Będziesz dobry, czy zły?
Czy Twój Świat będzie Piekłem, czy Niebem?
Wybór należy do Ciebie!

www.blackandwhite.ea.com

CLIVE BARKER'S UNDYING

Zmieszanie przymiotów dwóch bohaterów filmowych - Asha z trylogii "Evil Dead" oraz Foxa Muldera z "X Files" - pozwoli ci wyobrazić sobie postać, w którą wcielisz się, grając w Clive Barker's Undying. Ten twardy, uzbrojony po zęby w klasyczną broń oraz czary człowiek zajmuje się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych. Dopiero co ochłonął po dziwnych wydarzeniach I wojny światowej, w trakcie której należał do specjalnego oddziału likwidującego nadnaturalne sity wykorzystywane przez przeciwnika (hm...). Teraz, na wezwanie starego przyjaciela, przybywa do jego irlandzkiej posiadłości - odnajduje ją w fatalnym stanie, a do tego przyjdzie mu poznać tragiczną i przerażającą historię rodziny.

Yasiu

Uzbrojony początkowo tylko w sześciostrzałowca oraz magiczny kamień Gel'ziabar wszedłem na teren ogromnej i prawie opuszczonej posiadłości. Byłem niemal pewien, że ta gra będzie czymś, co można nazwać FPS-em z elementami RPG, coś jak Deus Ex czy System Shock, tylko w całkiem innych realiach. Od samego początku, gdy dopiero zaczynałem poznawać tajniki posiadłości, bardzo wyraźny stał się element detektywistyczny. Odnajdywane gdzieś tam manuskrypty i książki (które notabene są przepisywane do ciągle dostępnego notatnika) odkrywały coraz to nowe elementy mrocznej historii i pozwalały mi posuwać się do przodu. Innym, równie cennym źródłem informacji były rozmowy ze służącymi i mieszkańcami posiadłości. Większość z nich mówiła dość istotne rzeczy i prawdę mówiąc, były to rzeczy, które mnie przerażały.

Zbieranie informacji było niezbędne, w tak ogromnym i dezorientującym miejscu, które miałem zwiedzić, każda pomoc była potrzebna. Jednak, nawet korzystając z wszystkich źródeł informacji, bardzo często krążyłem bez celu po całej okolicy, nie wiedząc, co ze sobą zrobić. Zaczynałem się

denerwować, ale nie rezygnowałem, raz, z czystej ciekawości, a dwa, ze względu na lojalność wobec przyjaciela. Szczególnie że wspominałem moje wizyty w ruinach klasztoru. Były one niezbędne do rozwiązania zagadek, ale poruszanie się tam było istnym koszmarem. Wyobraźcie sobie ogromny teren, na którym znajduje się spora ilość budynków z wnętrzami, jakich nie powstydziliby się budownicy czy labiryntu kreteńskiego, katakumb, wieżyczek, przejść, korytarzy, platform i innych rzeczy sprzyjających, że człowiek traci orientację. Spędziłem

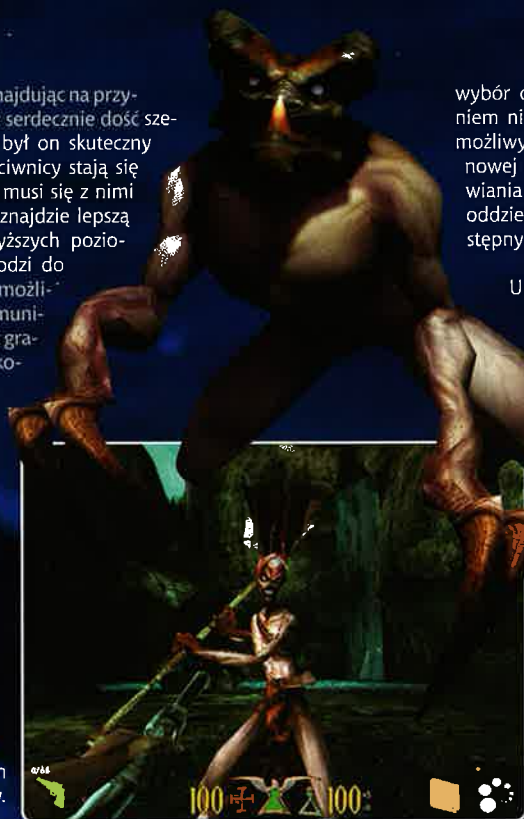


tam wiele czasu i już byłem bliski rezygnacji, gdy okazało się, że po jednej ze ścian można dostać się na dach, a dalej...

Tak, dalej nie będę opowiadał. Faktem jest, że poziom, o którym wspominałem, jest naprawdę ogromny i skomplikowany. Jego przejście trwa zwyczajnie za długo i wielu graczy zapewne zrezygnuje, zanim tego dokona. Niestety, takie sytuacje zdarzają się częściej, ale warto je przezwyciężać, bo opowieść jest ciekawa.

Niezmiennie istotną rolę podczas naszego zwiedzania odgrywa walka, szczególnie w późniejszych etapach, gdzie przychodzi stawiać czoło prawdziwym "horrorom". Prawdę mówiąc, elementy detektywistyczne z czasem stają się coraz mniej istotne, a dla przeżycia ważne jest umiejętne korzystanie z dostępnego arsenału. Wszystko byłoby w zasadzie w porządku, gdyby nie fakt, że autorzy zdecydowali się na dość dziwne rozmieszczenie broni na poszczególnych poziomach

gry. Sprawia ono, że, znajdując na przykład strzelbę, masz już serdecznie dość sześciostrzałowca. Może był on skuteczny na początku, ale przeciwnicy stają się coraz silniejsi, a gracz musi się z nimi długo męczyć, zanim znajdzie lepszą broń czy czar. Na wyższych poziomach trudności dochodzi do tego niezbyt częsta możliwość uzupełnienia amunicji. Ma to chyba zmusić gracza do szybkiej nauki korzystania z czarów, jednak gdy przeciwnicy zaczynają atakować w większych grupach, pokonanie ich za pomocą słabych czarów jest dość męczące. Właściwie do pewnego momentu - gdy postać posiada już zadowalający arsenał środków - gracz potrafi być po prostu irytujący. Na szczęście dalej jest lepiej, a na niższych poziomach trudności ten problem nie rzuca się tak w oczy.



Gdy z czasem zdobędziesz szerszy wybór broni i czarów, okaże się, że system prowadzenia walki zaimplementowany w grze jest naprawdę przyjemny w obyciu. Dwururka w jednej ręce i jakiś potężny czar w drugiej sprawiają, że gracz czuje się, jakby mógł w pojedynkę rozgromić całe zastępy piekielne wraz ze skorumpowanymi politykami i mafią za jednym razem. Niektórym może się nie podobać, w sumie dość mały,

Gry - horrory

Dzięki pomocy dobrych ludzi z listy dyskusyjnej 'peerieka', znajdziecie tutaj tytuły innych gier - horrorów. Niektóre są dość stare, ale jeśli interesuje was ten gatunek, z pewnością warto się z nimi rozglądać. Nie wszystkie są stricte horrorami, ale coś jednak w sobie mają.

- Alone in the Dark 1, 2, 3 (teraz czekamy na część czwartą)
- Elvira 1 (Mistress of Darkness), 2 (The Jaws of Cerberus)
- Waxworks
- Dracula 1, 2
- Realms of Haunting
- Phantasmagoria 1, 2
- Dark Eye
- Shadow of the Comet
- The Legacy
- Prisoner of the Ice
- Black Dahlia
- 7th Guest, 11th Hour
- Darkseed 1, 2
- Gabriel Knight 1, 2, 3
- Nocturne
- Frankenstein: Through the eyes of the monster
- Blair Witch Project 1, 2, 3

I na koniec przedstawiciel podgatunku zwanego GORE, czyli Blood.

Clive Barker

Pochodzący z Anglii pisarz, artysta i filmowiec. Posiada ogromne doświadczenie w dziedzinie horroru zarówno książkowego, jak i filmowego. Już jego pierwsza nowela "The Damnation Game" (1985) okazała się wielkim sukcesem i stworzyła podwaliny do dalszej pracy. Kolejne powieści również były udane i spotykały się z bardzo dobrym przyjęciem czytelników. Barker nie porzucił na piśmie, stworzył również piętnaście filmów, których większość reżyserował. Kilka przeszło do klasyki gatunku, takie tytuły jak "Hellraiser" czy "Candyman" są znane chyba każdemu miłośnikowi filmowych horrorów.



www.webcom.com/

wybór czarów i uzbrojenia, ale moim zdaniem nie ma w tym nic złego. Dzięki temu możliwy staje się naprawdę szybki wybór nowej broni lub innego czaru bez zastanawiania się, gdzie ich szukać. Broń i czary oddzielono od reszty ekwipunku, który dostępny jest pod osobnym klawiszem.

Undying działa na zmodyfikowanym silniku Unreal Tournament i wizualnie jest naprawdę oszałamiający. Twórcy CBU wprowadzili kilka zmian do kodu, dzięki którym możemy na przykład obserwować powiewające w przeciągach pajęczyny czy ogromne firany wiszące w oknach. Efekt jest całkiem ciekawy. Ogromne poziomy wyglądają z zewnątrz bardzo dobrze, a etapy rozgrywane na otwartej przestrzeni wydają się pasować do zastoso-

wanego silnika. Wystarczy jednak wejść do jakiegoś budynku - choćby posiadłości na samym początku gry - by poznać drugą stronę medalu. Posiadłość, jak każda inna posiadłość, składa się z wielu pomieszczeń oddzielonych od siebie drzwiami. I tak być powinno, jednak gdy za większością drzwi kryje się konieczność doczytania kolejnej porcji danych, a co za tym idzie odczekania krótszej czy dłuższej chwili, sprawa przestaje wyglądać tak przyjemnie. Wystarczy jednak

przyjrzeć się tym pomieszczeniom, aby stwierdzić, że chyba warto poczekać. Wyglądają po prostu pięknie i nieraz dałem się zaskoczyć jakiejś paskudzie, gdy zamiast być czujnym, przyglądałem się portretom na ścianach.

Właściwie do oprawy graficznej nie można by się przyczepić, gdyby nie spotykani od czasu do czasu ludzie. Bowiem o ile wszelkie monstra, jakie spotkamy, wyglądają naprawdę wspaniale (i co słabszych nerwowo mogą wystraszyć), to ludzie sprawiają wrażenie zdecydowanie negatywnie. Przy każdym ruchu tekstury nałożone na nich zachowują się nieco dziwnie, a ogólnie rzecz biorąc, wyraz twarzy większości spotykanych tu osób każe przypuszczać, że spędzili ciężkie godziny w toalecie, pozbywając się niesmacznego obiadu.

Warto również wspomnieć, że scenki-przerywniki zostały zrealizowane bezpośrednio na jej silniku i nieraz, w czasie ich trwania, mamy kontrolę nad pracą kamery. Wprawdzie można by powiedzieć, że dobrze zrealizowane animacje czy filmy mogłyby mieć lepszy efekt, jednak uważam, iż zastosowanie samego silnika powoduje, że gracz nie jest wyrwany z klimatu, a co za tym idzie, traktuje przerywniki jako integralną część opowieści, a nie, jak sama nazwa wskazuje, jako przerywniki.



Horror w literaturze i nie tylko...

Literatura strachu opowiada zazwyczaj o walce między nadprzyrodzonymi siłami zła i dobra. Jej celem jest zawsze wywołanie uczucia strachu u odbiorcy. Korzeni horroru należy się dopatrywać w starożytnościach ludowych. To właśnie z nich biorą się wszelkiego rodzaju duchy, zmyły czy wampiry. Oczywiście horror potrafi być dużo bardziej subtelny i straszyc, działając na wyobraźnię i podświadomość.

Horror jako gatunek wyewoluował z osiemnastowiecznej noweli gotyckiej. Przedstawiciel tego gatunku Horace Walpole napisał "Zamek w Otranto" (1765), powieść uznawaną za kamień węgielny horroru. Kolejną ważną postacią była Mary Wollstonecraft Shelley, w swojej powieści "Frankenstein" (1818) opowiedziała ona historię stworzenia potwora, który w końcu zniszczył swojego twórcę. Mniej więcej w tym samym czasie Niemiec E.T.A. Hoffman i Amerykanin Edgar Allan Poe sprawili, że horror jako opowieść nabral innej wymiaru. Poprzez umiejętne wymieszanie szaleństwa, tajemniczości i niepewnej atmosfery z codzienną rzeczywistością sprawili, że horror przestał być łatwą rozrywką. Wymieszali jego klasyczne elementy z symbolizmem psychologicznym, a to dało ich opowieściom niesamowity dar straszenia. Kolejnym znaczącym dziełem była nowela "Dracula" (1897) stworzona przez brytyjskiego pisarza Brama Stokera. Ta znana na całym świecie opowieść przedstawia postać wampira, księcia Drakuli z Transylwanii. Bardziej współczesnym przykładem autora horrorów może być amerykańska nowelista Anne Rice, którą po napisaniu książki: "Wywiad z Wampirem" (1976) i "Wampir Lestat" (1985) utożsamia się z "literaturą wampiryczną". Z innych można wymienić Williama Blatty'ego, autora "Egzorcysty" (1971) - opowieści o dziewczynce opętanej przez demona; oraz amerykańskiego pisarza Deana Koontza, który opublikował kilkanaście nowel z gatunku horroru.

Najbardziej bodaj znanym w tej chwili autorem horrorów jest Amerykanin Stephen King. Jego pierwsza powieść "Carrie" (1973) opowiadała o samotnej dziewczynie, która potrafiła przesuwać obiekty siłą woli. Inne powieści Kinga - a było ich wiele - obejmują dość szerokie spektrum tematów. Znajdziemy wśród nich "Lśnienie" (1976) - rzecz o nawiedzonym hotelu; "Christine" (1983) - o samochodzie, który posiadał świadomość; "Misery" (1987) - o pisarzu porwanym przez swoją szaloną wielbiciele; oraz "Dziewczyna, która kochała Tima Gordona" (1999) o dziewczynie, która zgubiła się w lasach stanu Maine.

[www.encyclopedia.com i www.britannica.com]

Drugi element oprawy, niezmiernie ważny w horrorach, czyli dźwięk stoi na zdecydowanie najwyższym poziomie. Dzięki doświadczeniu Barkera przy realizacji filmów, w grze dowiemy się, co to znaczy straszyc dźwiękiem. Odgłosy dobiegające zewsząd oraz interaktywna (zmieniająca się w zależności od sytuacji) muzyka sącząca się delikatnie w zakamarki psychiki są dziełem niejakiego Billa Browna. Facet zajmuje się dźwiękiem od lat. Pracował zarówno nad udźwiękowieniem filmów (z Crichtonem, Stone'em, Spielbergiem), jak i gier (Trespasser, Rainbow Six) i jego udział w realizacji tej gry dał naprawdę wiele. Powtórzę jeszcze raz - dźwięk i muzyka w tej grze są integralnym składnikiem grywalności, bez nich CBU byłoby całkiem inną grą. Można się wprawdzie przychylić do szczegółów, takich jak jednakowy odgłos kroków przy skradaniu się i przy bieganiu. Można, ale nie trzeba, bo całość jest rewelacyjna.



Wyjątkowo (zazwyczaj o tym nie pamiętam) polecam oficjalną stronę gry. Jeśli tylko nie przeszkadza wam jej angielskojęzyczność, naprawdę warto ją odwiedzić, by dowiedzieć się czegoś ciekawego o bohaterach gry, ich historii, o historii miejsc, które zwiedzamy w grze. Klikając kolejne linki zapoznamy się również z opisami spotykanych przeciwników oraz broni i

czarów, z których korzystamy. Wszystko w bardzo klimatycznej oprawie graficznej.



Niestety, oceny za stronę WWW gra nie dostaje. A prawda jest taka, że bez Clive'a Barkera w funkcji reżysera, gra nie tylko miałaby krótszy tytuł, ale byłaby również całkiem przeciętną strzelanką FPP, z godnym uwagi systemem jednoczesnego używania broni i czarów. Na szczęście nazwisko Barkera w tytule nie jest tylko chwytem marketingowym. To właśnie on wpompował w tę grę tyle klimatu, stworzył tak niezmierną atmosferę, że wystarczyłoby jej do terraformacji Marsa, a już na pewno wystarczy jej, by przyciągnąć na długie godziny do monitora. Ta gra naprawdę potrafi przestraszyć, atmosfera narasta bardzo powoli, ale w mistrzowski sposób bywa przerywana tak, że serce podchodzi do gardła i jeszcze przez długi czas można się zastanawiać, czy na pewno postawić kolejny krok. To właśnie ratuje tę gierkę i całkowicie odmienia jej los, polecamy ją tym bardziej, że na Alone in the Dark 4 trzeba będzie jeszcze trochę poczekać.

□

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Arthur's Knights

RYCERZE KROLA ARTURA

Po śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodniego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróż przez średniowieczną Anglię...

Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć pełną tajemniczą przygodę w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladyn lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

- Wyrusz w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikaj pułapek, rozwiąż zagadki i walcz z legendarnymi bestiami.
- Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladyn, przeżyj za każdym razem inne przygody.
- Obejrzyj wspaniałą encyklopedię celtyckich legend i opowieści.
- Delektuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D.



Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65



Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.pl

© 2000 CRYO / Index / France Télécom Multimédia Edition. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producenci:
Dreamworks Interactive / EA
Dystrybutor:
IM Group tel. (022) 6422766
Internet:
www.undying.ea.com
Wymagania:
PI400, 64 MB RAM, 16 MB
pamięci na karcie graficznej
Akcelerator:
niezbędny

Plusy:
• atmosferyczna
• wspaniała oprawa
audiowizualna
• ciekawa historia
• możliwość używania
jednocześnie broni i czarów

Minusy:
• częste dogrywanie, które
jednak na szybkim spręcie
nie przeszkadza
• frustrująca wielkość
poziomów

RESURRECTION

*Jako recenzent nieczęsto mam okazję wcielić się w barbarzyńcę i sklepać mordę hordzie wrednych kreatur. Za-
wyczaj trafiają mi się symulatory lub
strategie, w których liczy się przede
wszystkim opanowanie i chłodna ka-
kulacja. Z całym szacunkiem dla tego
typu gier, stwierdzam, iż po pół roku
nieustannego przesuwania chorągiewek
na mapie oraz sterczenia godzinami w
ciasnym kokpicie nawet najwytrwalsi mogą
odczuć przejściowe znużenie. Dlatego też z ra-
dością zaopiekowałem się leżącym w redakcji egzempla-
rzem Resurrection, tym bardziej że zaliczona sesja pozostawiła po sobie sporo nieodre-
agowanego stresu. Niewiele myśląc, rzuciłem się z dziką satysfakcją w gromadę nie-
przyjaciół...*

Łukasz Bonczol

Rzecz dzieje się w pewnym królestwie, do którego właśnie co przybył niecy (a jakże!) czamoksiężnik. Nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie przyplątał się z nim czarny smok, a właściwie smoczek. Gad jest pupilkiem złego boga - demona o wdzięcznym imieniu Azogara. Jak nietrudno się domyślić, wspomniany mag jest w istocie działającym "undercover" sługą Azogara, mającym za zadanie opiekować się dorastającym smokiem. Ten ostatni przybiera na sile bardzo szybko. Nic dziwnego, bo żywi się niczym innym jak ludzkimi duszami (smoki, które żywiły się pięknymi dziewczynami, dawno pomarły z głodu, biedaczki...).

Gdy bestia osiągnie dojrzałość, przekaze całą zgromadzoną moc swemu panu, aby ten mógł otworzyć wrota do swojego wymiaru i dokonać najazdu. Wtedy zaś spokojne i dostatnie królestwo zamieni się w ostatnie miejsce, jakie chcielibyście odwiedzić z turystyczną wycieczką. Na szczęście są jeszcze na tym padole bohaterowie gotowi narażać tyłki dla ratowania świata. Zresztą niewiele mają do stracenia, gdyż wraz z zagładą królestwa, przestaną istnieć także i ich cztery litery.

Pierwszym z ochotników jest Gau - najlepszy rycerz w królestwie. Król powierzył mu delikatną misję zbadania, dlaczego coraz więcej poddanych roztaje się ze swoimi duszami, a co za tym idzie także z życiem. Ponieważ jednak Gau intelektem nie grze-

szy, używa zdecydowanie niedelikatnych metod. Ten klient wierzy jedynie w siłę swojego oręża i ochronę, jaką daje potężna zbroja.

O ile Gau nie przegapi ani jednej okazji do bitki, o tyle paladyn (lub raczej paladynka) Daiko preferuje o wiele bardziej wyrafinowane środki unicestawiania opornych. Ogromna siła woli oraz moce psychiczne pozwalają tej bohaterce stawać się niewidzialną oraz formować energetyczne pociski (kule ognia). Dzięki tym ostatnim nie trzeba wcale zbliżać się do przeciwników, aby wypędzić z ich ciał zło, czemu towarzyszy urzekający efekt dźwiękowo-wizualny, który z pewnością spodoba się każdemu miłośnikowi horrorów.

Trzecim śmiałkiem jest Domencius. Problem w tym, że gra on w przeciwną niż wyżej przedstawiona dwójką drużyny. Spłodzona przez wiedzę i złego boga bestia dysponuje szeregiem łacie diabelskich umiejętności. Domencius potrafi niezauważenie przemycić w cieniu, poruszać się zupełnie bezszelestnie. Ogromne pazury pozwalają mu na czepianie się sufitu, aby następnie spaść na niczego nie podejrzewającą



ofiara. I tu pojawia się pierwsza niedoręczność, jaką zauważyłem, grając w Resurrection. Otóż specyficzne umiejętności Domenciusa na niewiele się zdają w trakcie gry. Co z tego, że może on niezauważenie przemycić obok strażników, skoro żeby otrzymać klucz do drzwi broniących dostępu do następnych części poziomu, trzeba tak czy siak wszystkich załuc?

Pomyślicie zapewne, że przy takiej różnorodności każdy gracz dobierze sobie postać odpowiadającą jego preferencjom. I tu czeka was zawód, bo nie ma możliwości wybrania postaci, którą chcemy grać. Każdy level musimy przechodzić inną postacią, która jest na stałe przypisana do

danego poziomu. Trudno jednoznacznie ocenić wpływ takiego rozwiązania na grywalność. Z jednej strony, mamy urozmaicenie, ale z drugiej, odebrano graczom możliwość przejścia gry drugą inną postacią (używając na tych samych poziomach zupełnie innych taktyk). Poza tym, po kiego czorta musimy grać na przemian dobrym i złym charakterem? Prowadzi to do stresujących sytuacji, kiedy zmuszeni jesteśmy do naprawiania tego, co sami własnoręcznie w poprzednim levelu napsuliśmy (grając po przeciwnej stronie). Dodatkowo wkurza fakt, że kiedy już się wczujemy w jakąś postać i nauczymy się nią dobrze walczyć, to level się kończy i gramy już kimś zupełnie innym. I dawaj, uczuć się od początku... Mimo to muszę przyznać, iż dzięki nieustannej zmianie bohaterów gra nie jest monotonna.

Oprócz trybu Adventure, który stanowi połączenie TPP i "chodzonej" nawalanki, dostępny jest także tryb czystego mordobicia. Problem w tym, iż w obu z nich napotykamy na szereg braków. Zaczniemy od mordobicia. Walka przebiega tu zgodnie z wszelkimi kanonami gatunku. Z przeciwnymi krańców trójwymiarowej areny nacierają na siebie dwaj adwersarze. U góry ekranu znajdują się kolorowe paski obrazujące poziom życia oraz many, która pozwala na wykonywanie ciosów specjalnych. Każda z postaci posiada osobny, acz ubogi asortyment kombinacji, których wykonanie nie jest na dodatek szczególnie trudne. Oprócz tego gracz może przejąć kontrolę jedynie nad Domenciusiem, Daiko i Gau. Resztę zawodników kontroluje jedynie komputer. Brak też fundamentalnego w tego typu grach trybu dla dwóch graczy, który znacznie przedłużyłby czas spędzony przed komputerem.

Podstawowa część gry, w której oglądamy naszych śmiałków z perspektywy trzeciej osoby, również nie jest wolna od niedociągnięć. Po pierwsze, nie można skakać. Wszelkie różnice poziomów zmuszeni jesteśmy pokonywać schodami, co jest szczególnie kłopotliwe, gdy kończy nam się zdrowko, a drogę zastąpią nam przeciwnicy. Mało tego, schody mają gdzieś tam barierki w postaci "niewidzialnej ściany", dzięki czemu nie można z nich nawet spaść. Przez niemalże całą grę prowadzeni jesteśmy jak po sznurku. Prawie nie zdarzają się sytuacje, gdy musimy wrócić do już odwiedzonych miejsc czy też wybrać drogę, którą chcemy podążać. Także zagadki są wyjątkowo prymitywne i ograniczają się właściwie do znalezienia klucza do zamkniętych drzwi (aby go zdobyć, trzeba zabić strażników). Nie dopracowano sposobu poruszania się postaci. W ogniu walki szczególnie przeszkadza brak możliwości posuwania się naraz w bok i do przodu (czyli po skosie). Możemy więc biec albo bokiem, albo naprzód. Co więcej, gdy biegniemy bokiem, postać wykonuje nogami ruchy, jakby biegła właśnie po skosie.

Zapomnijcie o zabieraniu broni pokonanych przeciwników czy chociażby używaniu "interaktywnych" przedmiotów z otoczenia. Między innymi z tego powodu walka jest schematyczna i gdyby nie częste zmiany postaci, którą gramy, stałaby się po prostu nudna. Skoro już poruszyłem temat walki, to razi trochę nieuczciwe potraktowanie bloków. Kiedy parujemy cios wroga, to mimo wszystko ubywa nam troszeczkę życia. Nie mam nic przeciwko temu, uważam nawet, że tak jest realistyczniej (bo w końcu odbieramy energię uderzenia). Tylko dlaczego ten sam efekt nie występuje u przeciwnika? Możemy do woli uderzać w jego gardło, a jemu nie ubędzie ani krzty energii!

Gra w trybie przygodowym składa się z ośmiu misji, które wyćwiczone-mu w zręcznościówkach graczowi nie wystarczą na długo. Autorzy przewidzieli taki obrót rzeczy i pozbawili nas możliwości dowolnego zapisywania stanu gry (tylko pomiędzy poziomami). Gdyby nie to, Resurrection można by ukończyć w dwa, góra trzy wieczory.

Skromną liczbę leveli częściowo rekompensuje fakt, iż każdy z nich ma swój własny niepowtarzalny klimat. Raz przemierzamy zamkowe komnaty rodem z Prince of Persia, innym razem tocimy krwawe boje z zombi w opuszczonym mieście. Na każdym levelu towarzyszy nam inny motyw muzyczny. Jest czego posłuchać, bo autorzy akurat w tym miejscu się przyłożyli, tworząc kilka całkiem ciekawych kawalków. Muza na pierwszym poziomie przypomina nieco psychodeliczny motyw przewodni z filmu "End of Days". Z kolei w mieście towarzyszy nam muzyka podkreślająca atmosferę grozy, dzięki czemu autentycznie boimy się, czy zza węgła nie wyskoczy na nas jakaś kreatura. Podczas wyzwalania od bandy goblinów i heretyków gotyckiej świątyni, w tle przygrywają

Przy wszystkich swych zaletach gra z Nebula Ent. wydaje się być nieco... niedorobiona.

gregoriańskie chorały, przy których w duszy budzi się ta odrobina świętości i rycerskości, która każe rzucać się do walki o słuszną sprawę.

Dzięki takiemu urozmaiceniu (oraz ciągle zmieniającym się bohaterom) chwilami miałem uczucie, jakby każdy level był osobną grą. Takim wrażeniu sprzyja także bardzo bogaty asortyment przeciwników, inny praktycznie na każdym poziomie. A wszystko to okraszono całkiem miłą dla oka grafiką, która w dodatku działa chwacko nawet na średniej klasy sprzęcie (przy rozsądnych ustawieniach co do detali). Szkoda tylko, że tak długo się doczytuje.

Na koniec wypadałoby podzielić się z czytelnikami informacją od dystrybutora. Otóż Resurrection zostanie u nas wydane w wersji zlokalizowanej. Nasuwa się tylko pytanie o sens takiego spo-



Iszczenia. Bo i co tu tłumaczyć? Każdy, kto grał uprzednio w Quake'a lub Tomb Raidera (czy są tacy, co nie grali lub chociaż nie widzieli?), nie będzie miał problemu z przejściem gry, chociażby niczego nie rozumiał z angielskich instrukcji. Także cała historia wprowadzająca w świat gry nie jest aż tak wy-

szukana, by warto ją było przekładać (ot, taka sobie otoczka do wyrznięcia przeciwników).

Przy wszystkich swych zaletach gra z Nebula Ent. wydaje się być nieco... niedorobiona. Widać, że można by nad nią jeszcze troszkę popracować, a wtedy wyszedłby naprawdę ponadprzeciętny produkt.

Ocena:

6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Nebula Ent./Dynamic Multimedia
Dystrybutor:
TopWare
tel. (033) 8130316
Internet:
www.dinamic-media.com
Wymagania:
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM,
CD ROM x8, karta dźwiękowa
Akcelerator:
wskazany

Plusy:

- klimat (a właściwie kilka)
- urozmaicenie - na nudę nie ma co narzekać (chyba że generalnie nie preferuje się tego typu gier)
- całkiem ładnie wygląda
- no i gra się przyjemnie
- wciapa
- wielu przeciwników
- ciągle zmienia otoczenia

Minusy:

- początkowo można się zrazić
- nie można skakać
- jest smok, a nie tatuje się żadnej księżniczki
- brak możliwości zapisania stanu gry
- drobne niedorobki
- długo się doczytuje

Długo na CD 04/2001

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Sporty bilardowe narodziły się w XV wieku we Francji. Pierwsze profesjonalne mistrzostwa świata w bilardzie rozegrano w 1870 roku. Z kolei snooker ("piramidka") wymyślony został przez Brytyjczyków w Indiach w 1875 roku. Mistrzostwa świata w tej odmianie bilardu rozgrywane są od 1927 roku. Co ciekawe, najlepsi w tym sporcie niekoniecznie rozpoczynali naukę w wieku 3-5 lat. Być może dzięki treningowi ze snookerem z CodeMasters odkryjesz w sobie talent, który postawi cię na równi z najlepszymi.

Inquisitor

World Championship Snooker to gra, która pozwala miło spędzić czas przy stole pokrytym zielonym sukniem i rozegrać swoje własne mistrzostwa lub po prostu towarzyski mecz z mistrzami tego szlachetnego sportu. Ponadto World Championship Snooker ma oficjalną licencję od World Snooker Association, co pozwoliło np. na zamieszczenie w intrze gry fragmentów nagrań filmowych z mistrzostw oraz nazwisk takich sław jak Dennis Taylor czy Dawid Gray.

Problem ze snookerem jest taki, że jeśli nie jesteś wystarczająco dobry, zostaniesz zredukowany do roli widza i spędzisz następne pięć minut obserwując, jak przeciwnik wbił bilę. Mimo że komputerowego zawodnika można zmusić do tego, aby popełniał błędy (redukując jego umiejętności do poziomu amatora), gra na pewno będzie bardzo jednostronna, o ile wcześniej nie grałeś w nią za wiele. Jeżeli natomiast było inaczej i znasz już takie tytuły jak Jimmy White's Whirlwind Snooker II i Virtual Pool, na pewno lepiej sobie poradzisz. Ponadto w grze komputerowej z CodeMasters zamieszczono bardzo obszerny poradnik, który zapozna niedoświadczonych graczy nie tylko z teorią, lecz również pozwoli przećwiczyć różnego rodzaju sytuacje na stole (łącznie z trikami, które zaprojektowali mistrzowie snookera).

Zapewne znasz reguły gry, jeżeli jednak nie, oto krótkie ich przypomnienie.

Snooker, czyli gra w piramidkę, różni się nieco od klasycznego bilardu, jednak nie tak bardzo, jak np. carom, czyli tzw. karambolowa wersja bilardu bez łóz. Punkty w snookerze liczone są zarówno za skierowanie bil do łóż, jak i za sfaulowanie przeciwnika. Białą bilą zagrywają obaj rywale, ponadto na stole znajduje się 15 bil w kolorze czerwonym (liczonych po jednym punkcie), żółtym (2 punkty), zielonym (3), brązowym (4), niebieskim (5), różowym (6) oraz czarnym (7). Zawodnik wbił do łóż bilę czerwoną, po czym musi wbić bilę kolorową. Czerwone bile pozostają w łozach, bile o innych barwach powracają na stół na swoje miejsce. Kiedy już wszystkie czerwone trafią do łóż, gracze kierują do otworów kolejno bilę żółtą, zieloną itd. (zgodnie z ich nominalną wartością). Mecze mistrzowskie składają się co najmniej z dziewięciu, a finał nawet z 25 rund.

W World Championship Snooker zamieszczono zresztą kompletny zestaw reguł i zasad gry.

Gierka pozwala na wybór jednego z pięciu dostępnych trybów zabawy: quick match, tournament, network game i championship. Quick Match to towarzyski mecz dwóch graczy. Przeciwnikiem może być zarówno żywy gracz, jak i komputer. Tournament to zawody, w których weźmą udział czterech graczy. Tu również można ustalić dowolną liczbę "ludzkich" graczy czy też poziom umiejętności zawodników komputerowych. Gra sieciowa jest dostępna poprzez popularne protokoły TCP/IP oraz IPX.

Najwięcej emocji sprawiają mistrzostwa, w których udział może wziąć aż do 24 graczy. W menu znajduje się ponadto opcja, która pozwala zmienić strój gracza (spodnie, koszula, kamizela), a nawet jego samego (odcienie skóry, włosy itp.). Do wyboru jest również 6 lokacji, w których zostaną rozegrane mistrzostwa. Z sześciu plansz najbardziej podobał mi się Londyn i Newcastle. Publiczność nie jest na szczęście bitmapowa, lecz w pełni trójwymiarowa. Troszkę mnie, co prawda, rozśmieszyło, gdy zauważyłem, że w trakcie zawodów jeden pan cały czas klaszcze w ręce (nie słychać natomiast odgłosu klaskania), jednak wolę to niż porznięte wokół "plakaty" ludzi.

W trakcie gry niezwykle pomocny okaże się na pewno tzw. path indicator. Jest to wskaźnik, który pokazuje, gdzie skieruje się bila po uderzeniu. Co ciekawe, pokazuje nie tylko trasę bili, którą chcemy umieścić w łozie, ale też ścieżkę białej bili. Path indicator pozwala też wstępnie określić siłę, jakiej potrzebujemy do uderzenia. Wskaźnik składa się z trójkątów ustawionych w szereg. Zwiększenie siły uderzenia spowoduje, że odpowiadająca mu część "trójkątów" zmieni barwę.

Fizyce gry nie można nic zarzucić, jednak menu, które pozwala np. na zmianę standardowego uderzenia na podkręcone czy też korektę obrazu z kamery, jest nieco niewygodne w użyciu. Znajduje się ono pod specjalną ikoną w rogu ekranu. Aby wybrać jakąś opcję, należy zaznaczyć kursorem ikonę, wybrać z menu szukaną funkcję i cały czas trzymać klawisz myszy. Nie do końca się to sprawdza. Na dodatek kamera nie działa zbyt poprawnie. Kąt widzenia jest za mały, a powiększenie go czy też odwrócenie kamery wymaga wykonania bardzo wielu czynności. Jest to po prostu niepraktyczne.

World Championship Snooker to tytuł, na który fani snookera na pewno zwrócą uwagę. Jednocześnie wszyscy, którzy znają i lubią bilard, z przyjemnością staną do gry. Snooker jest grą wymagającą, ale dającą dużo satysfakcji. Wygrać z Markiem Williamsem czy Ronnie O'Sullivanem nie jest łatwo, co może trochę zniechęcić mniej doświadczonych graczy. Na szczęście możliwość gry we dwoje, z osobą o podobnych umiejętnościach, pozwala nabrać właściwych nawyków, które pozwolą stanąć w szranki z najlepszymi. Zwycięstwo w World Championship Snooker to nie byle jakie trofeum.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Blade Interactive Studios

Dystrybutor:

CodeMasters

Internet:

www.codemasters.com

Wymagania:

Win 95/98/ME/2000, P 166, 32

MB RAM, 4 x CD-ROM

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

• "fizyka" gry

• dużo trybów zabawy

• świetna grafika

• poradnik, baza trików

Minusy:

• niezbyt wygodny interfejs

• użytkownika

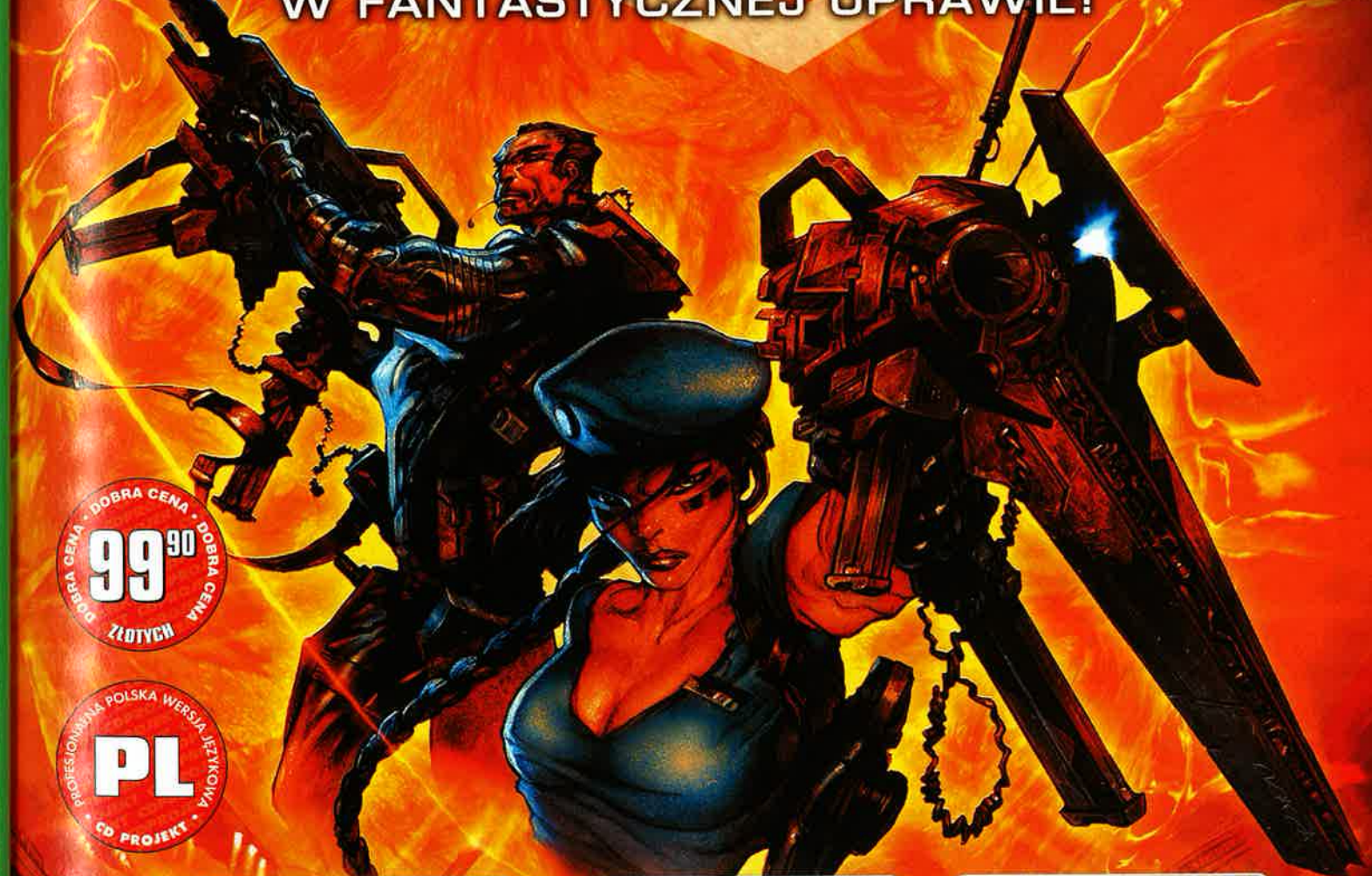
• problemy z przelączeniem

widoku kamery

JUŻ W SPRZEDAŻY!

BATTLE ISLE® THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!



Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasykna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

W pudełku z grą BATTLE ISLE 4 znajdziesz GRATIS doskonałą strategię turową, której akcja osadzona jest również w świecie sagi Battle Isle, pt: INCUBATION w polskiej wersji językowej!

INCUBATION

w polskiej wersji językowej!

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00



Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZĘT WYKONAWCA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

PL ARCATERA

Ostatnio pojawia się dużo głosów porównujących przemysł gier komputerowych do przemysłu filmowego. Nie da się zaprzeczyć, że gry z filmami mają wiele wspólnego - ogromne budżety, zawodowi aktorzy, wielkie kampanie reklamowe itp. Drugą stroną medalu stanowią różnice. I to dość istotne. Dobry film pozostaje dobrym filmem niezależnie od tego, jak dawno go nakręcono. Gry dość szybko tracą na atrakcyjności wizualnej, ponieważ jej średni poziom z miesiąca na miesiąc jest coraz wyższy. Dobry film może powstać nawet wtedy, gdy jego realizacja trwa niesamowicie długo. W wypadku gier, niestety, jest inaczej...

heeman

Szalone tempo postępu technicznego sprawia, że tworząc gry, trzeba się naprawdę spieszyć, żeby mogła ona dorównać aktualnym oczekiwaniom odbiorców. Dlatego właśnie kupujemy w sklepach gry,



Gra, o której mowa w tej recenzji, trafiła w moje ręce już jakiś czas temu. Wtedy - w ramach przygotowań do opisywania wersji beta - zasięgnąłem informacji w Sieci. Okazało się, że Arcatera zaczęła powstawać bodajże... dwanaście lat temu!!! Po tym czasie otrzymałem produkt, który nie nadawał się jeszcze do niczego, dlatego zrezygnowałem z jego opisu. Minęło pół roku, a w moje ręce trafiła w końcu gotowa gra z polską lokalizacją. Niestety, przez te pół roku nie zmieniło się wiele.

Zastanawiam się, co właściwie robili autorzy gry przez te dwanaście lat? Oczywiście rzeczą jest, że sama gra jako taka zaczęła powstawać dość niedawno. Pozostały czas poświęcono na stworzenie jej papierowego odpowiednika, klasycznej gry RPG. Opisano ponoć cały świat Arcaterę, zbudowano cały system zasad, wedle których ów świat następnie zaludniono (tudzież zaorczono czy zapotworzono). Dodano to tego wszystkiego szczyptę magii, całą historię, legendy i wierzenia, a następnie zabrano się za przeniesienie sprawy na ekran komputera.

Wróć na moment w przeszłość, bo podobna sytuacja miała już miejsce, ale było to dobrych kilka lat temu, w czasach, gdy pecety dopiero zaczynały być zabawkami do grania. Na podstawie niemieckiego systemu RPG Das Schwarze Auge ekipa programistów stworzyła niesamowitą trylogię Realms of Arkania. W grze zawarto ogromną część świata Arkanii, zaludniono go tysiącami ludzi i pozwolono graczowi zagłębić się w tym wszystkim. Była to wielka przygoda, wręcz epopeja, przy której Arcatera wygląda... jak maleństwo.

Dlaczego maleństwo? Ano dlatego, że z całego - podobno - wymyślonego świata na teren gry autorzy wybrali jedno (słownie - jedno) miasto i jego najbliższą okolicę. Niby nic w tym złego, ale raz, że miasto do wielkich nie należy, a dwa, że grający w cRPG przyzwyczaili się do nieco większych przestrzeni. W zasadzie byłoby to czeplanie się, bo przecież nawet w kurniku można umieścić akcję wspaniałej gry -

Cały problem nie w tym, że denerwuje mnie klikanie każdego piksela, że mała ilość czarów mnie odrzuca czy też że nie podobają mi się pomysły twórców. To sposób realizacji całości tak mnie zniechęcił.

które wymagają zainstalowania przeróżnych łatek i poprawek... Bo gra powstawała - zdaniem managerów - za długo i trzeba było szybko rzucić na rynek tytuł, żeby upłynął czas go nie zniszczył...



trzeba jednak mieć na to jakiś pomysł i, co ważniejsze, rozsądnie go zrealizować. A właśnie realizacja zniszczyła Arcaterę...

Zacznijmy jednak od początku. Gra sprzedawana jest w dość ładnym pudełku zawierającym instrukcję oraz trzy płyty z grą. Zawartość jak najbardziej klasyczna. W trakcie instalacji zabrałem się za czytanie instrukcji. Cóż mogę powiedzieć? Jest napisana tak, że wszystko jest jasne i klarowne, a że jest tego niewiele... Jaka gra, taka instrukcja. Intro, które obejrzymy po uruchomieniu Arcaterę, jest nie najgorsze, ma fajny, mroczny klimat i mimo że niezbyt wiele mówi o samej grze, to ogląda się ją całkiem nieźle. Przygotowany "psychicznie"

na grę, nie zwróciłem większej uwagi na główne menu - nie ma czego żałować (ani opisywać). Tzn. nie znajdziecie w nim nic, czego już nie było w innych grach - bynajmniej nie można uznać tego za wadę. Mówiąc krótko - autorzy nad oryginalność w sterowaniu postawili stare, sprawdzone rozwiązania. I bardzo dobrze, bo po co wymyślać na siłę coś nowego, skoro stare się pięknie sprawdza?

Przygodę w świecie Arcaterę zaczynamy od stworzenia postaci naszego bohatera. Leniwi mogą przy tym skorzystać z opcji automatycznej kreacji, nie jest to jednak najlepsze rozwiązanie. Pierwszą rzeczą jest ustalenie profesji bohatera, od tego zależeć będą jego późniejsze umiejętności i predyspozycje. Dostępne są cztery archetypy, klasyczne dla gier RPG, czyli wojownik lub złodziej, oraz dla miłośników magii: czarodziejka i kapłan-mnich. Ustaliwszy już profesję, trzeba zabrać się za wylosowanie poziomów podstawowych cech postaci. Nie wnikając w szczegóły, powiem, że lista atrybutów naszego bohatera nie odbiega od normy w grach RPG, więc wiadomo z góry, o co chodzi.

Proces tworzenia postaci jest krótki i przebiega bez problemów. Niestety, już tutaj, na samym początku gry widać niedoróbki. Po kilkukrotnym losowaniu cech naszej postaci zaczynają się dziać dziwne rzeczy z nazwami atrybutów - np. znika słowo polskie, a zamiast niego pojawia się angielskie. Niby nic, ale już jakiś minus. Nie ma to zresztą większego wpływu na samą grę, która rozpoczyna się już w kilka chwil po stworzeniu bohatera. Zanim przejdziemy nad nim pełną kontrolę, zobaczmy jeszcze, jak wygląda to, że znalazł się w miejscu, które jest areną niezmiernie ważnych wydarzeń. Wprowadzenie to zrobiono już na engine gry, więc jest możliwość przyglądnięcia mu się dokładnie.



Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda jak najlepiej. Ładnie wykonane, klimatyczne lokacje pełne są szczegółów i przyjemnie się je ogląda. Postacie, które widzimy, prezentują się naprawdę ładnie, ale jest tu jeden warunek: nie mogą się poruszać. Wystarczy, że któraś zechce się przejść, a momentalnie zamilknie się w rozpięskowaną plamę, która w przybliżeniu przypomina to, czym była pierwotnie. Straszne, pomijając już nawet fakt, że efekt trójwymiarowości lokacji traci przez to, że wizerunki postaci są ewidentnie płaskimi spłaszczeniami. Nie uważam, rzecz jasna, za wielką wadę tego, że postacie nie są obiektami trójwymiarowymi, zrzedzę jedynie na sposób, w jaki je wykonano...

Tyle w kwestii grafiki, czas na pozostałe elementy. Cała fabuła, w której bierzemy udział, jest prosta jak konstrukcja grabi. Zrzędzeniem losu jesteśmy jedną osobą, która może uratować świat Arcaterę przed Złem, Znowu. Niestety, sprawy wyglądają na tyle niekorzystnie, że trzeba się strasznie spieszyć, dlatego na wykonanie głównych zadań mamy tylko dwa tygodnie czasu gry. Co należy zrobić w tym czasie, nie jest w tej chwili rzeczą istotną; najważniejsze, że należy się spieszyć. Tak więc, przed nami dwa tygodnie włóczenia się po mieście i jego okolicach, prowadzenia rozmów z napotkanymi ludźmi, walki, czarowania i myślenia.

Scenariusz i całokształt gry byłby może całkiem niezły, gdyby nie to, że po rozbiciu całości na elementy składowe (metoda Kartezjusza...)) okazuje się, że gra jest całkowicie - hm - nieprzystępna. Kłopoty zaczynają się już od poruszania się. Przechodząc z lokacji do lokacji, nagle tracimy orientację, nie wiadomo, gdzie właściwie jest północ, dokąd prowadzą poszczególne wyjścia itp. Połapawszy się w tym wszystkim, trzeba zacząć śledztwo, czyli rozmowy i myślowanie po mieście i okolicach. Niby

rzecz normalna, ale mimo sporego doświadczenia w tego typu grach kompletnie nie wiedziałem, co robić, żeby popchnąć akcję do przodu, nie mówiąc już o rzeczach bardziej przyjemnych. A nie chwaląc się, troszkę już krain przemierzyłem i wiele światów od Zła ocaliłem.



Stąd, jeśli ja mam tu problemy, to TG (Typowy Gracz) będzie kłął i rwał włosy z głowy.

Cały problem nie w tym, że denerwuje mnie klikanie każdego piksela, że mała ilość czarów mnie odrzuca czy też że nie podobają mi się pomysły twórców. To sposób realizacji całości tak mnie zniechęcił. A jest chyba czego żałować, bo autorzy mieli kilka naprawdę dobrych pomysłów. Drużyna, która z czasem powstaje, możemy dzielić na pododdziały, które samodzielnie wykonują pewne zadania. Miasto, w którym toczy się gra, ma dokładnie określone prawa i kary za ich łamanie. Zadbano o często pomijane szczegóły - jak potrzeba jedzenia i picia, nie zabrakło nawet zróżnicowanego poziomu sympatii rozmówców do naszych bohaterów. Wiele takich ciekawych elementów mógłbym wymienić, ale wobec całokształtu nie ma to, niestety, większego sensu. Bo to tak, jakby patrzeć na spalony na węgiel obiad i zaznaczać, że podano go na ładnym talerzu i szybko...

Oczywiście jest to moja opinia i być może zagorzali miłośnicy przygodówek, gier cRPG czy po prostu rzeczy uduchowionych stwierdzą, że Arcatera jest strzałem w dziesiątkę. W końcu fabuła niby ciekawa, sposobów realizacji założeń scenariusza jest wiele i każda rozgrywka może wyglądać inaczej. Probuje, ale pamiętajcie - ostrzegałem. Tym niemniej, mimo iż Arcatera nie zrobiła na mnie najlepszego wrażenia, z uwagi na parę smaczków daje grze nieco naciąganą szóstkę.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Westka

Dystrybutor:

L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet:

www.lem.com.pl

Wymagania:

P 233, 32 MB RAM, CD x8, Karta

graficzna 2 MB

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

• ciekawe pomysły

Minusy:

• ich realizacja

CHICKEN RUN

Zwykłe kurczaki na pewno nie dałyby sobie rady z testami w oparciu o skalę Wechslera. Jednak są podobno na świecie kury, których IQ kwalifikuje do Mensy. Tymi kurczakami są mianowicie Ucieczkające Kurczaki z farmy niejakiej Mrs. Tweedy.

Czarny Iwan

Uciekające Kurczaki to kinowy hit ostatnich kilku miesięcy. W bardzo plastyczny sposób (chodzi o to, że za pomocą plasteliny!) przedstawiono zamkniętą i otoczoną drutem kolczastym, klaustrofobiczną farmę kurczaków. Życie kurcze nie jest lekkie! Codziennie trzeba znieść jajko, nie ma żadnych rozrywek. Światło gasną o 20-tej; obowiązuje cisza nocna; grzęda to tylko wiecheć stony, zero wygody. Na dodatek, w każdej chwili można stracić głowę i znaleźć się na stole w postaci upieczonego na rożnie kurczęcia. Trudno się dziwić, że kury pod wodzą Ginger postanowiły zamienić tą szarą, beznadziejną rzeczywistość na wolność. Niepewną, ale jednak dającą

W trakcie zabawy naprawdę można odlecieć ze śmiechu. Jeżeli waszym sercom drogie jest rewolucyjne hasło: wolność, równość, braterstwo - sięgnijcie po Chicken Run. Obowiązkowa gra dla fanów gumowych (i nie tylko) kurczaków!

nadzieje na lepsze jutro. I tu właśnie zaczyna się akcja, która niewiele odbiega od "Wielkiej Ucieczki" ze Stevem McQueenem.

Film obejrzeć na pewno warto, ale jeśli to zrobicie, będziecie już wiedzieć, co czeka was w Chicken Run; grze przygotowanej przez Eidos Interactive, a wydanej w Polsce przez IM Group. Scenariusz gierki jest odbiciem zdarzeń, które przedstawiono w filmie, jednak niektóre z nich zostały zmienione i rozwinięte. Na szczęście nie jest to więc wierna kalka filmu.



przerobione na ciasto kurczakowe (Chicken Pie). Zadanie nie jest jednak proste, bowiem oprócz Ginger żaden kurczak nie grzeszy jakoś specjalnie inteligencją. Tak więc, to właśnie na nią i jej przyjaciela Rocky'ego spada ciężar uratowania kurczaków przed przerobieniem na szalotkę.

Jak tego dokonać? Dokładnie tak jak w filmie. Jeden z pierwszych pomysłów, na który wpadła Ginger, świadczy wyraźnie o tym, że czytała Iliadę, a przynajmniej znała fortel, który zastosowali Achajowie, by zdobyć Troję. Tym razem nie będzie to jednak koń trojański, a Mrs. Tweedy. Natomiast kury nie chcą dostać się do środka, lecz wydostać. Zasada fortelu pozostaje jednak taka sama: Ginger musi uciec z farmy i samotnie przeszkukać zabudowania państwa Tweedy. Jeśli znajdzie kalosze, koszulę nocną, rękawiczki itd., uzyska materiały, z których da się skonstruować... Panią Tweedy. Co prawda, kukła, którą poskładają i poszywają kury, bardziej przypomina Marzannę wyłowioną po miesiącu z Wisły, jednak fortel na pewno pozwoli oszukać psy, które pilnują farmy. Kurczaki schowają się w obszernej kuzyni i na szczudłach spróbują wydostać ze swego więzienia.

Gracz wciela się po prostu w postać Ginger i penetruje obszar farmy w poszukiwaniu elementów stroju Mrs. Tweedy. Nie jest to prosta sprawa. Zabawa przypominała mi trochę (sorry za porównanie) Thiefa. Tak jak Garret Ginger musi skradać się, uważając na każdy swój krok, bowiem w każdej chwili może ją usłyszeć lub zobaczyć któryś z psów. Zagrożenie stanowi również omiotający zabudowania krag światła z reflektora oraz Mr. Tweedy, który z latarką w ręku patroluje obszar wokół farmy. Nikt nie jest bezpieczny, dopóki nie leży na swojej przycie. W bloku nr 17. Zdarzyło mi się, że ukryta w ciemności i przyklepiona do drzwi Ginger została nagle odkryta przez Panią Tweedy, która... otworzyła owe drzwi. Podejrzliwa kobieta może się też pojawić w oknie, dokładnie w momencie, gdy kura ściga



Chicken run?

Kura domowa jest udomowioną formą kura bankiwa. Udomowienie tego ptaka nastąpiło prawdopodobnie 3000 lat p.n.e. w Indiach i na Wyspach Sundajskich. W Europie hodowano ją w starożytnym Rzymie i Grecji. W Egipcie kogut był czczony jako pośrednik między bogami a ludźmi. Oznaczał swoim pianiem nadejście boga-słotca.

Rozwój ras kury domowej rozpoczął się na przełomie XVIII/XIX w. Hodowla kierowała się na możliwości użytkowania. Powstały rasy użytkowe: nieśne, mięsne i ozdobne. Najbardziej znanymi rasami typu nieśnego są: leghorn i kuropatwki włoskie dające przeciętnie 200 jaj rocznie. Do typu mięsnego należą m.in.: sussex, cornish osiągające wagę 4,5 kg oraz bramaputy i kochinchi osiągające wagę 5 kg. Odrębną rasą są bojowce używane w niektórych krajach do walk kogutów. Inną są kury karłowate o ciężarze do 800 g - bantanki, karzelki japońskie i sebrighty. Kura domowa jest najliczniej reprezentowanym ptakiem świata.

Boże sznura jej koszulę nocną. To tylko kilka pomysłów w jednym z wielu questów gry, która przeznaczona jest podobno już dla dzieci od lat siedmiu, a więc poziom zagadek nie jest szczególnie wysoki i nawet średnio rozwinięty 29-latek powinien sobie z nimi poradzić. Tradycyjne zadania w rodzaju "znajdź, połącz, użyj" przeplatają ciekawe minigierki, których jest w sumie osiem. Jedną z nich to wspomniana kukła Mrs. Tweedy. Kurczaki siedzą w środku, a gracz musi tak manipulować lalką, aby się nie wyrzuciła. Przypomina to jako żywo balansowanie Lary Croft na linie, jednak tu dodatkowo trzeba unikać przed psami, które coś jednak podejrzewają.

Gracz wciela się nie tylko w Ginger. Nie ma, co prawda, możliwości wbić się w cielsko Pana Tweedy i zawitać w tej postaci do sypialni jego małżonki, ale można za to stać się jurnym kogutem - Rocky'm, czy też parką sprytnych szczerków - Nickiem i Fetcherem. Rocky podobnie jak Ginger nie umie latać (choć uparcie twierdzi coś innego) i ma podobną paletę ruchów. Koles może biec, skradać się, podlecieć, a właściwie podskoczyć na pewną wysokość, a nawet dziobnąć. Kurak jest całkiem sprytny i jak Ginger może wywieść w pole psy, rzucając im piłkę. Sama



Ginger wpadła na jeszcze lepszy pomysł, który pozwolił jej niemal bezkarnie poruszać się po terenie zabudowań gospodarskich. Założyła sobie mianowicie kalosze na głowę i w takim superkamufażu przeszukiwała zakamarki farmy. Gracz musi jednak pamiętać, aby nogi Ginger nie wystawały spod gumki, bowiem wówczas psy na pewno wywęszą kure. Zabawa z kaloszem na głowie nie jest zresztą ostatnim oryginalnym i zabawnym pomysłem.

Pole naszych zmagani, czyli farmę Tweedy'ch widzimy w rzucie izometrycznym lub z góry. Kamera płynnie zmienia swoją orbitę i dzieje się to bardzo naturalnie. Gra jest konwersją z konsoli, co niestety widać na ekranie monitora. "Chicken Run" na PlayStation wygląda ośniewająco, na PC wyraźnie traci jednak na swoim uroku. Nawet sposób opisywania klawiszy, typowy dla padów, jest po prostu niewygodny. Gdyby nie solidna dawka grywalności, można by uciepić się tego wątku. Jednak Chicken Run jest tytułem tak rozbijającym, że naprawdę

wiele można mu wybaczyć. Szkoda, że save game możemy dokonać dopiero po ukończeniu etapu... Co prawda, Ginger nie traci życia, jeżeli zostanie złapana przez właściciela (gubi jeden ze znalezionych przedmiotów), lecz wyjście z gry przed ukończeniem całego questu, oznacza powrót do początku misji.

Chicken Run jest zabawą dla jednego gracza. Ostatnie zadanie polega na skonstruowaniu... samolotu, który uniesie kury w siną dal. W trakcie zabawy naprawdę można odlecieć ze śmiechu, a ponieważ śmiech to zdrowie, proponuję końską dawkę w czasie gry. Jeżeli waszym sercom drogie jest rewolucyjne hasło: wolność, równość, braterstwo - sięgnijcie po Chicken Run. W tej grze owe zawołanie nie zdezawuowało się, nawet mimo tego, że wykrzykują je tylko kurczaki :). □

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Eidos Interactive

Dystrybutor:
IM Group tel. (022) 6422766

Internet:
www.imgroup.com.pl

Wymagania:
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM,
karta graficzna 8 MB, CD-ROM 8x

Akcelerator:
konieczny

Plusy:

- fajowskie 3d adventure action
- oryginalne, zaskakujące pomysły "Wielkiej Ucieczki"
- wadza śmiechu
- możliwość gry kilkoma bohaterami

Minusy:

- brak save game w trakcie zabawy
- daje się odczuć, że to konwersja z konsoli

Zostań Mrs. Tweedy!

Drobiarstwo - dziedzina zootechniki, jedna z najszybciej rozwijających się. Wykorzystuje najnowsze osiągnięcia genetyki żywienia i hodowli drobiu, korzystając z wyjątkowo szybkiej rotacji pokoleń i możliwości tworzenia różnych krzyżówek pomiędzy wyspecjalizowanymi rasami. Dąży do wytworzenia jak największej ilości i najtańszego produktu, głównie mięsa i jaj (kury, indyki, perliczki, przepiórki, kaczki i gęsi).

Ścisły związek gry z filmem zauważycie zresztą sami. Pomiędzy kolejnymi zadaniami i pomysłami, realizowanymi przez sprytnych kurczaki, wyświetlane są fragmenty filmu fabularnego. Całkiem zgrabnie spajają one wątki przedstawione w grze, a ponieważ są śmieszne i zabawne, sprawiają, że całość wydaje się ogólnie ciekawsza.

Cel, który musi osiągnąć gracz, wydaje się prosty i jasny niczym drut i słotce. Należy wyprowadzić z farmy Ginger Rocky'ego i inne kurczaki, zanim zostaną

Heist

Na rynku miałyśmy już symulatory mrówek, wieźców, komandosów, pociągów, a nawet rolników. Było tylko kwestią czasu, aż ktoś przedsięwziął stworzyć symulator grupy przestępczej. I stało się - Virgin Interactive, przeszczepiając zwaną chłopką dziewczyną, wydał właśnie nowiutkiego symulatora zbrodni. A w zasadzie mieszankę Commandosów, Fallouta, GTA i The Gangsters. Można by też (dla porządku), wspomnieć o polskich Rurkowich Psach, choć nie wydaje mi się, żeby akurat ta gra była dla twórców Heista inspiracją. :-)

Mycroft

W ciemną noc, ścigany przez dziesiątki radiowozów, pełen przestępców ucieka Van ulicami wielkiego miasta. Strzelaniny, giniący gliniarze, fruujące wokół kule z karabinów maszynowych - całość kończy się niespodziewaną blokadą w poprzek drogi i śmiercią części kompanów. Ci, którzy przeżyli, wędrują do przytulnego miejsca z kratami w oknach, na które ciężko pracują miliony podatników. Koniec końców panowie wędrują do pudła, a pieniądze z banku z powrotem do skarbcza. Koniec intra. Z dalszego przebiegu gry dowiadujemy się, że pewna organizacja przestępcza reprezentowana przez niejakiego Pułkownika kompletuje specjalną grupę operacyjną do wymiatania zawartości trezorów - największych banków w Stanach Zjedno-

Gra zapowiadała się ciekawie i zajmująco - jako mix Fallouta, GTA i Commandosów. I gdyby ukazała się trzy lata temu, to jestem pewien, że mogłaby stać się hitem. Ale ukazała się w 2001...

zonych. I właśnie dlatego przedwcześnie odzyskujesz utraconą wolność i zaczynasz nowe życie jako szef grupy od morderstwa i zbioru zielonej kapusty!

Witaj w krainie, gdzie frajer ginie!

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest miejsce, gdzie przyszło nam rozpocząć naszą przestępczą karierę. Pćim Dolny Dzień Zachodu to najtańsze określenie, jakiego można użyć. Po prostu zadupie złożone głównie z przyczep campingowych. I właśnie na takim osiedlu będziemy rekrutować pierwszych członków naszego teamu. A nie będzie to łatwe, gdyż kolesie chcą za swoje usługi pieniądze, a my mamy w kieszeni tylko 200 dolarów oraz... czas do północy - wtedy odjeżdża ostatni autobus.

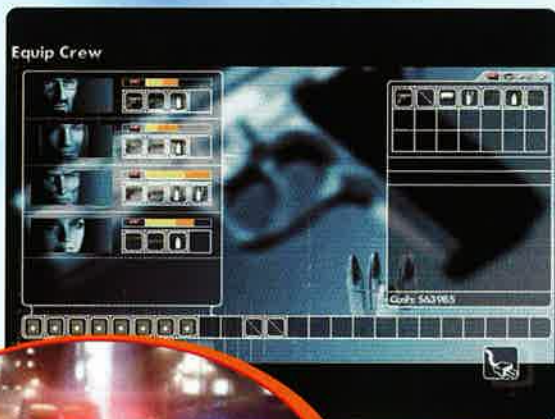
Tak w zarysie przedstawia się fabuła recenzowanej tu gry. Banalne, nieprawdaż? Ale takie jest życie w Ameryce. :) Od razu rzuca się w oczy i kłuje w mózg grafika. Nie chcę być niegrzeczny, ale skąd, u diabła, Virgin wziął grafików? Z wyprzedaży czy z naboru w ośrodku dla widzających inaczej? W pewnym momencie zacząłem mieć wrażenie, że panowie z Virgin położyli wielki nacisk na strategię rozgrywki, odpuszczając sobie stronę wizualną. Myślałem tak aż do czasu.



gdy w grze nastał wieczór. Wtedy zapaliły się światła, punktowe światła latarni oświetlały tylko część chodnika giniącego w ciemnościach; samochody rzucały przed siebie piękne smugi światła reflektorów.



Nie mówię zatem, że ogólne wrażenia estetyczne są kiepskie, ale taką grafikę (oraz taki styl jej rysowania) widziało się kilka lat temu i niezupełnie przystaje do dzisiejszych standardów. Pierwszy zarzut to wielkość postaci - są zbyt małe, nawet jak na mój gust, i przypominają wielkością mrówki. Z drugiej strony, dzięki temu zachowane zostały proporcje między postaciami a otaczającym światem. A trzeba przyznać, że z tej strony panowie graficy spisali się całkiem nieźle.



Kilkadziesiąt rodzajów budynków, animowane i tętniące życiem ulice, dziesiątki przechodniów na chodnikach. A wśród nich zwykli obywatele oraz przedstawiciele prawa... a czasem i lewa. Kilka razy byłem świadkiem ulicznej strzelaniny między gangami, napadu na bank czy też rabunku. Po prostu każda z ponad dwudziestu lokacji tętni życiem, ma swoje prawidłowości i w zależności od pory dnia czy nocy jest bardziej lub mniej zaludniona. Wtedy zrozumiałem, że oprawa graficzna wcale nie jest aż taka zła mimo swoich mankamentów.

Właśnie. Podział na pory dnia i nocy czyni grę ciekawą. W dzień spotkamy na ulicy porządnymi mieszkańcami, a wieczorami prawdopodobieństwo spotkania zwykłego bandyty jest jak jeden do dwóch. Rockersi, bikerzy, zwykłe męty - to



obrazek często spotykany (na naszych ulicach?), gdy przystojny brunet wieczorową porą... idzie na robotę, czyli próbuje "zrobić" bank. Tak - możliwości okradania, napadania i eliminowania mamy w grze zatrzęsienie. Od nocnego i cichego wypadu do banku, po zuchwały napad z bronią w ręku - wszystko jest dozwolone.

Lepiej niż grafika prezentuje się arsenał, którego możemy używać w swoich przestępczych eskapadach. Pistolety, karabiny, strzelby, wytrychy, skanery, łomy - to wszystko i jeszcze więcej czeka na nas w dobrze zaopatrzonych sklepach Stanów Zjednoczonych. Po prostu idziemy do "shopa" i prosimy dwa shotguny oraz wyrzutnię rakiet... Ale nie tylko sklepy będą źródłem naszego zaopatrzenia - pozostają jeszcze rozboje i napady... Wiem, że to nieetyczne opisywać, skąd można wziąć gotówkę, ale nie bądźmy dziećmi - gra jest brutalna i demoralizująca. Motto gry: "Masz trzy minuty, wejdź, wyjdź i bądź cool" nie namawia przecież do



pomocy potrzebującej pomocy, a jedynie instruuje, jak powinien wyglądać dobrze wykonany napad na bank.

Swoją drogą, nie wiem, czy w ogóle taka gra ma sens i czy jest potrzebna komuś do szczęścia. Ba, mam tutaj nawet BARDZO poważne wątpliwości. Lecz cóż - takie też jest środowisko gry i nie ma co narzekać na potrzebę zabierania na akcję łomu, pistoletu, wytrychów i kilograma plastiku do wysadzenia sejfów. O zakazie grania nieletnim nie wspominać.

Drugą, rzecz, do której można się przyczepić w grze, to interfejs. Mało przemyślana koncepcja klikania na budynkach prawym przyciskiem myszy, by wywołać menu kontekstowe, potrafi na początku każdego gracza przyprawić o stępot, o treści, co najmniej, nieczułej. Kolejnym grzechem jest nieciekawie wykonana opcja strzelania lub obezwładniania przeciwników - a wystarczyło skorzystać ze sprawdzonych i, co najważniejsze, wygodnych wzorców...

Od strony muzycznej gra nie prezentuje wysokiego poziomu. Więcej - nie prezentuje prawie żadnego poziomu ze względu na prawie całkowity brak muzyki. Kilka nieciekawych podkładów wiosny nie czyni; to duży minus, a nawet cisza zupełna.

Same postacie też nie zachwycają - tylko cztery podstawowe umiejętności i pasek "życia" to zdecydowanie za mało, jak na grę wydawaną w roku 2001. Szczególnie gdy gra ma ambicję bycia czymś więcej niż tylko prostą nawałanką. Zdrowie, posługiwanie się bronią, zdolność włamywania się i oszukiwania elektroniki to naprawdę zbyt ubogi wachlarz umiejętności. Dwa dodatkowe wskaźniki określające, czy dany osobnik jest "gorący" i czy jest ścigany obecnie przez policję, też nie powalają. Czyżby panowie z Virgin nigdy nie widzieli Commandosów, Jagged Alliance czy choćby Fallouta?

Reasumując - gra zapowiadała się ciekawie i zajmująco. Ciekawa, choć nie powalająca oryginalnością fabuła i całkiem niezła grywalność nie potrafią zrehabilitować braków w grafice, muzyce i wykonaniu.

Ubogi zestaw statystyk i brak jakichkolwiek możliwości modyfikacji postaci w trakcie rozgrywki kładą grę na samym początku. Gdyby ten produkt ukazał się trzy



lata temu, to jestem pewien, że mógłby stać się sukcesem (choć interfejs i tak by denerwował). Z przykrością muszę stwierdzić, że Heist jest, ogólnie rzecz ujmując, kiepski i grzechem z mojej strony byłoby namawiać was do zagrania w niego. No, chyba że waszą życiową ambicją jest bycie "żołnierzem" w jakiejś pruszkowskiej czy innej mafii.

Całkiem niezłe zadatki na dobrą grę zostały sumiennie pogrzebane dzięki kiepskiej pracy grafików, muzyków i brakowi pomysłów ze strony designerów. Jednym słowem, jest to gra tylko i wyłącznie dla naprawdę wytrwałych - ze względu

na stopień trudności. A przez to pojęcie nie miałem wcale na myśli liczby wrogów do zabicia. Tutaj trzeba myśleć... Wiem, że większość z was zapomnieli, co to takiego, grając w setną odgrzewkę silikonów Larry'ego C., ale taka jest rzeczywistość przestępcy doskonałego. Nim dokonamy napadu lub odbijemy kolegę z więzienia, musimy się nie łączyć, by zdobyć odpowiedni sprzęt, prześledzić trasy pojazdów ważnych dla misji czy stać się odpowiednim przestępcą.

A ponieważ w grze nie ma misji treningowych i jedynym ratunkiem w chaosie jest dokładne przeczytanie instrukcji obsługi... (tu pozdrawiam wszystkich, którzy nabyli/nabędą tę grę w firmowym stoliku "Dre & spółka" - czeka was troszkę zarwanych nocy i sporo wyrwanych włosów z głowy lub klary. :-)) I takby choć Heist był tego wart...

Ocena:

5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Virgin Interactive

Dystrybutor:

Virgin Interactive

Internet:

www.vie.co.uk

Wymagania:

P2 266 MHz, 64 MB RAM, DirectX,

450 MB HDD

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

• fabuła

• ciekawe misje

• musisz myśleć

Minusy:

• przestarzała graficznie

• piekielnie trudna

• mało statystyk

• trudny interfejs

• brak misji treningowych

• kiepska muzyka

Demu na CD 03/2001

GROUCH

Wydawać by się mogło, że w gatunku TPP mieliśmy już do czynienia ze wszystkim. I z panią archeolog bogato wyposażoną przez naturę w atrybuty kobiecości (Tomb Raider), i z wystającym Boga pod postacią cherubina (Messiah), i z upadłym wampirem mścącym się na dawnych kumplach (Soul Reaver), i z Elfem wyznającym hordy potworów (Heretic II), a ostatnio z wikingiem brońącym świat przed nadejściem Ragnarok (Rune). Jak się okazuje, byliśmy w błędzie, bo pomysłów programistów nie zna granic.

Bambino de Bodom

Autorzy Groucha muszą mieć niesamowite poczucie humoru, bowiem stworzyli coś, co śmiało można nazwać parodią TPP i platformówek. Kpią sobie, ile wlezie z konwencji obu gatunków, a przy okazji serwują graczom aluzje dotyczące srebrnego ekranu. Nasz dzielny bohater to muskularny, potężnie zbudowany osiłek, na którego widok Iwan rzucił lakonicznie: "Musi zreć dobre, zachodnie sterydy". I ma rację, gdyż spędzamy z Iwanem od dwóch lat więcej czasu na siłowni niż w pracy, a mimo to widok Groucha wzbudził we mnie falę kompleksów :). Nic to jednak, bowiem jak łatwo się domyślić, muskulatura naszego barbarzyńcy nijak się ma do zawartości czaszki, która najwyraźniej jest całkowicie pusta. Przynajmniej w tej kategorii wygrywam z Grouchem (no co, muszę się jakoś dowartościować, prawda?). Krótko mówiąc, Grouch do złudzenia przypomina disneyowskiego Herkulesa (kolejny popis poczucia humoru autorów), a co za tym idzie: wzbudza entuzjazm wśród przedstawicieli płci przeciwnej.

I tu znowu mamy do czynienia z kolejnym klasycznym przykładem rodem ze srebrnego ekranu, albowiem, jak się okazuje, osiłek ma słabość do pewnej blond piękności. Wszystko układa się wspaniale, oglądamy sobie własnie, jak to nasz bohater bawi się w tak zwane "końskie zaloty", gdy nagle (chyba bardziej adekwatnym zwrotem byłoby "jak zawsze", zważywszy, ile razy mieliśmy do czynienia z takim właśnie scenariuszem) pojawiła się banda ludożerców, która porwała wybraną Groucha, zanim ten zdążył złapać za swój ukochany miecz. Cel kanibali jest wiadomy, jako że panna była niczego sobie zbudowana. Zupa jak się patrzy (zab - zupa zębowa, dąb - zupa dębowa).

Czy można sparodiować Raymana i Tomb Raidera? Dlaczego by nie? Grouch to właśnie doskonały pastisz gier z gatunków TPP i platformówek z doskonałą grywalnością, na której cieniem kładzie się jedynie zbyt duża ilość tryskającej krwi, nijak nie pasująca do humoru i komiksowej grafiki.

wa...). Ale tradycyjnie bohater nie daje za wygraną i rusza tropem porywaczy.

W tym miejscu zaczyna się nasza rola. Zanim jednak rozpocznie, radzę zajrzeć do opcji gry, aby w nich odnaleźć poziom ustawienia brutalności (Gore). Ja ustawiłem sobie na maksa, ale jeżeli macie młodsze rodzeństwo, to mimo wszystko proponuję zmniejszyć ten poziom. W czasie akcji posoka leje się bowiem hektolitrami, co, moim zdaniem, niezbyt pasuje do samego wizerunku gry. A wygląda ona, jak już zaznaczyłem, niczym pastisz TPP i platformówek. Za TPP przemawia sposób ukazania postaci z perspektywy trzeciej osoby oraz tryb walki przypominający właśnie ten gatunek. Grouch bowiem potrafi walczyć kilkoma różnymi broniąmi, poczynając od gołych pięści, poprzez miecz czy maczugę, a kończąc na pochodni. Do tego walka jest bardzo fajna, gdyż nasz bohater umie zadawać bardzo ciekawe, różnorodne ciosy, a przeciwnicy walczą... do końca. W przenośni i dosłownie. W walce programiści pokazali swoje zafascynowanie Monty Pythonem, a konkretnie "Świątym Graalem". Przeciwnikowi możesz uciąć prawą rękę uzbrojoną w miecz czy maczugę, lewą trzymającą tarczę, lub którąkolwiek z nóg, a i tak będzie on walczył! Cała redakcja zleciała się oglądać, jak zakuty w błachę rycerz ambitnie czołgał się za Grouchem, co było o tyle dziwne, że wcześniej stracił obie nogi. Może chciał go ugryźć w... tyłek?

Nie myślcie jednak, że pokonanie przeciwników to dziecinna igraszka. Tak nie jest, gdyż walczą bardzo dobrze, a czasami potrafią postać

Groucha do piachu jednym ciosem!!! Jest to oczywiście wkurzające, lecz przy tym realistyczne. W ilu bowiem grach bohater otrzymuje dziesiątki ciosów i idzie sobie dalej różnym krokiem? Co jeszcze jest w Grouchu typowe dla TPP? Z pewnością duży zasób ruchów bohatera. Grouch biega, skacze, wspina się, przesuwając przedmioty, czołga się, skrada, a nawet turla. W platformówkach raczej takiego zasobu ruchów nie uświadczysz. A co z kolei przemawia za platformówką? Przede wszystkim BRAK opcji SAVE w dowolnym momencie gry!!! Wprawdzie już chyba każdy zdążył się przyzwyczaić do takiego stanu rzeczy we wszystkich platformówkach, ale minie to nadal irytuje! Tym bardziej że Grouch wcale nie został przeniesiony na blaszaki z konsoli (przypominam, że to jest



oraz kolorowe lokacje, choć niektóre może są zbyt mało szczegółowe. Przy wymyślaniu przeciwników autorzy pokazali, że słowo "kreatywność" nie jest im obce, bowiem postacie przez nich wymyślone są fantastycznie różne i oryginalne. Doprawdy ciężko mi jest zdefiniować, kim są ci cudacy, ale - podobają mi się. Co ważniejsze: znakomicie się poruszają. Jeżeli można tak powiedzieć o postaciach rodem z filmów rysunkowych, to Grouch i jego przeciwnicy chodzą, biegają, czołgają się, walczą i giną bardzo

właśnie powodem braku opcji zapisywania stanu gry w większości pecetowych platformówek), a zatem dlaczego nie mogę zapisać sobie gry, kiedy mi się zachce?

Kolejną rzeczą charakterystyczną dla platformówek są pułapki czyhające na muskularnego barbarzyńcę. A są to chociażby doły wypełnione wodą (tak na marginesie: dlaczego nasz osiłek natychmiast tonie? Czyżby nie potrafił pływać?), belki z kolcami, olbrzymie worki wypełnione kamieniami, spadające głazy czy ruchome platformy. Praktycznie każda z pułapek zabija natychmiast, co tylko jeszcze bardziej podkreśla i tak wysoki poziom trudności.

Patrząc na screeny z gry, zapewne także powiążecie grafikę z platformówkami. Ta komiksowa oprawa przypomina mi Raymana czy przeboje z Disney Interactive. Jest ona naprawdę ładna, znakomite wrażenie sprawiają postacie wrogów



Co należy zrobić, aby wyglądać jak Grouch?

1. Należy się zastanowić nad celem treningu, który będzie realizować przez najbliższych kilka lat. Powinno być jasno sprecyzowany cel i wiedzieć, jak chcesz wyglądać. Metoda ta nazywa się metodą wizualizacji. Jasno sprecyzowany cel i motywacja to podstawa sukcesu w kulturystyce, w przeciwnym razie trening będzie przypominał przerzucanie ciężarów, stawiał się nudny i ciężko będzie się zmusić do spędzenia kolejnych godzin w siłowni.

2. Znaleźć odpowiednią siłownię. Jest to bardzo istotna sprawa, o której należy pamiętać. Atmosfera miejsca, w którym ćwiczymy, wpływa na nasze osiągnięcia w tej dziedzinie.

3. Dopasować czas treningu do harmonogramu codziennego życia, należy tak dobrać sobie dni oraz godziny treningu, aby w czasie ćwiczeń nie myśleć o pracy i obowiązkach. W czasie ćwiczeń należy zachować dyscyplinę i skupić się na tym, co właśnie robimy, czyli na ćwiczeniach!

4. Kulturystryka polega nie tylko na budowaniu mięśni. Dla kulturysty bardzo ważny jest zarówno trening jak i odpoczynek. Stres, nerwy źle wpływają na trening oraz efekty ćwiczeń.

5. Stałe zdobywanie wiedzy na temat skuteczności ćwiczeń, diety, suplementacji, a także zdobywanie wiedzy z różnych dziedzin życia i nauki pozwala ewoluować wraz z własnym ciałem.

6. Uprzejmość wobec innych, porządny partner treningowy znacznie polepsza skuteczność treningu. Trzeba mieć świadomość, że gdy przyniesie was 150% waszego ciężaru maksymalnego, ktoś pospieszy z pomocą, zanim nabawicie się kontuzji.

7. Profesjonalny trener tak, ale pod warunkiem, że nie stara się zrobić z was zawodników trójboju siłowego, podczas gdy wam zależy głównie na zdrowiu, posturze i dobrym samopoczuciu.

8. Korzystajcie z doświadczeń innych, waszych rówieśników, słuchajcie, co oni mówią, uzupełniajcie luki waszymi uwagami, w ten sposób osiągniecie coś, co można nazwać "kulturystyką dla każdego". Nie ma złotego środka, na każdego ćwiczenia oddziałują indywidualnie, w określony sposób. Tylko eksperymentując odnajdziecie odpowiedni dla siebie trening.

Źródło: www.kulturystyka.pl

PS. Jednakże wyraźnie wysunięta i kanciasta dolna szczęka Groucha wskazuje, że nasz bohater postanowił pójść nieco na skróty i zastosował solidną dawkę sterydów :).

Jako się rzekło, niektóre z lokacji sprawiają wrażenie z lekka ubogich, ale i tak są ładne dzięki zastosowaniu zmiennego oświetlenia, efektów atmosferycznych (śnieg, deszcz) etc. Nie sposób nie wspomnieć w tym miejscu o bardzo miłych dla oka, a przy tym zabawnych, filmkach pojawiających się tu i ówdzie. W czasie naszej krucjaty towarzyszy nam oczywiście muzyka, całkiem sympatyczna, pasująca idealnie do grafiki i humoru gry. Niestety, ciut gorzej wypadają odgłosy, które może nie są złe, ale też jakoś nie zapadają w pamięć.

Czy Grouch stanie się tak wielkim przebojem jak Tomb Raider czy Rune? Raczej nie, bo fani tego typu gier stawiają raczej na "poważny klimat" lub nie wiedzieć czemu na Larę (hmm... może ma to jakiś związek z jej warunkami fizycznymi?). Ja jednak powiadam wam, że warto zwrócić uwagę na Groucha, bowiem oferuje on dość niekonwencjonalne podejście do TPP i platformówek. Jego grywalność jest naprawdę bardzo duża i gdyby nie fakt, że doskonały humor w tej grze przeplata się z chyba zbyt dużą brutalnością, to postawiłbym ocenę wyższą o jedno oczko.

Ocena:

8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dinamic

Dystrybutor:

TopWare

tel. (033) 8130316

Internet:

http://grouch.topware.pl

Wymagania:

P 166 32 MB RAM WIN 95/98/

2000 6xCD karta dźwiękowa

Akcelerator:

zalecany

Plusy:

• humor

• dużo posoki

• ładna grafika i sympatyczny

• trudna

Minusy:

• BRAK SAVE'A W

DOWOLNYM MOMENCIE!!!

• chwilami za trudna i zbyt

brutalna

Demo na CD 02/2001

Sea Dogs

Był raz młody czarodziej, który zwał się Sid Meyer. Dzięki jego magii rzesze mitotników komputerowej rozrywki otrzymywały dokładnie to, czego chciały. Wyczarowywał gry piękne, wciągające i zachwycające każdym swoim elementem. Jedną z nich, stworzoną w 1987 roku, była Pirates, gra wielka i wspaniała. Kto miał z nią dłuższą styczność, z pewnością wie, jak bardzo była wciągająca i jak wiele dawała radości. Niestety, było to tak dawno temu, że dziś powrót do niej mógłby spowodować rozczarowanie. Teraz nikogo nie cieszy szesnaście kolorów na ekranie i rozdzielczość poniżej 1024 x 768 w grafice ewidentnie 2D.

Shanghai John

Pomimo że dziś stare gry tracą wiele ze swojej magii, wielu z nas ma ochotę do nich wrócić. Z różnych powodów nie zawsze jest to możliwe, a nawet jeśli się uda, często okazuje się, że to, co pamiętamy, nijak nie da się porównać z tym, co gra na dzień dzisiejszy reprezentuje. Dlatego starzy gracze w każdej praktycznie nowej produkcji szukają czegoś, co przypominałoby im stare hity. Nieraz dzieje się tak, że nowe gry są ewidentnie tworzone pod wpływem starszych produkcji, najczęściej tych z najwyższej półki. Niestety, to, co powstaje dziś, nie zawsze dorównuje poziomem muzealnym eksponatom (i wbrew pozorom nie dotyczy się to tylko gier).

Podobnie sprawa wyglądała z Pirates. Powstało kilka tytułów próbujących naśladować ten wspaniały wzór, ale jak na razie żaden z nich nie uchwycił tego, co było w pierwotnym wzorze najważniejsze. Niemniej jednak producenci

nie rezygnują, dzięki czemu na sklepowe półki trafia kolejny, ewidentny naśladowca Pirates. Już kilka miesięcy temu starzy piraci i korsarze mieli nadzieję, gdy ludzie z Bethesda Softworks ogłosili, że wraz z ekipą z Akella pracują nad nową grą, której akcja będzie toczyła się na Karaibach, mniej więcej w połowie siedemnastego wieku - czyli dokładnie w czasach świetności korsarstwa i europejskich potęg morskich.

Czekaliśmy, czekaliśmy i w końcu stało się. Na moje biurko trafiła gra Sea Dogs, czyli ów niecierpliwie oczekiwany kandydat na następcę Pirates. Oczywiście czym prędzej przeprowadziłem instalację (notabene koszmarne długą) i gdy zawartość obydwu płyt znalazła się na dysku twardym, zabrałem się za granie. W tym miejscu muszę przerwać normalny "bieg" recenzji, aby wspomnieć o jednej sprawie. Bethesda do tej pory znana była z wypuszczania gier, w których niedoróbka

goniła niedoróbkę. Z czasem pojawiały się setki latek i wszystko zaczynało mieć ręce i nogi dopiero po kilku miesiącach od premiery. Niestety, Sea Dogs nie uniknął tego losu. Gra została wypuszczona na rynek, zanim tak naprawdę ukończono pracę nad nią. Dlatego pierwsze kroki po zainstalowaniu powinny prowadzić nie do głównego menu, a na stronę producenta, gdzie do dnia dzisiejszego pojawiły się już dwa patche poprawiające ogromną ilość błędów w grze i dodające kilka nowych elementów. Ponieważ bez nich gra jest bardzo nieprzyjemna, pisząc recenzję będę opierał się na wersji już poprawionej, nie omieszkam jednak obniżyć końcowej oceny z tego właśnie powodu.

A teraz do rzeczy, po uruchomieniu gry wita nas przeciętnej jakości intro wprowadzające w całą historię. Nie należy ona do zbyt ambitnych, ale jednocześnie spełnia wszystkie warunki niezbędne do tego, żeby scenariusz był ciekawy. Drogi gracz, jesteś młodym człowiekiem, nazywasz się Nicholas. Mieszkałeś w jednym z europejskich miast portowych,



wychowywała cię matka. Ojca nigdy nie znałeś, został ci po nim jedynie medalion z wyrytą twarzą. Pewnego dnia poczułeś zew krwi, postanowiłeś ruszyć na morze. Niestety, w tamtych czasach na wodach oceanów i mórz ścierały się wielkie europejskie potęgi. Miałeś tego pecha, że twój statek został zaatakowany przez hiszpańską jednostkę, a ty sam dostałeś się do niewoli u hiszpańskiego kupca. Na szczęście jakimś cudem udało ci się uciec, ukradłeś niewielki statek i wraz z kilkoma wiernymi ludźmi dopłynąłeś do najbliższej posiadłości angielskiej - wyspy Highrock.

Po zejściu na ląd rozpoczyna się gra, od tego momentu ty zaczynasz kontrolować postać i decydować, co będzie ona porabiać. Scenariusz Sea Dogs teoretycznie jest prosty, ale to tylko pozory. W rzeczywistości gracz ma nieograniczoną wręcz swobodę i tylko od niego zależy, w jaki sposób i czy w ogóle zakończy grę. Początek jednak zawsze bywa podobny, trzeba się rozglądać po okolicy. Highrock jest podobne do wszystkich miasteczek, które spotkamy w grze, więc jego pobieżny opis da wam ogólne pojęcie o tym, czego można spodziewać się na lądzie. Mniej więcej podobnie będą wyglądać miasta angielskie, hiszpańskie, francuskie czy nawet pirackie.

Przed wszystkim rzuci się w oczy panujący dookoła tłok. No, może trochę prze-

sadzam, ale faktem jest, że po ulicach odwiedzanych miasteczek snują się ich mieszkańcy i przybysze z innych miast. Z każdym z nich można oczywiście porozmawiać i bardzo często wynika z tego coś istotnego dla przebiegu rozgrywki. Raz otrzymamy jakieś niezmiennie istotne informacje, innym razem okaże się, że dla naszego rozmówcy możemy wykonać jakieś zadanie, co oczywiście wiąże się z profitami pieniężnymi. Może również zdarzyć się tak, że osoba, z którą rozmawiamy, okaże się jednym z występujących w grze specjalistów od spraw związanych z

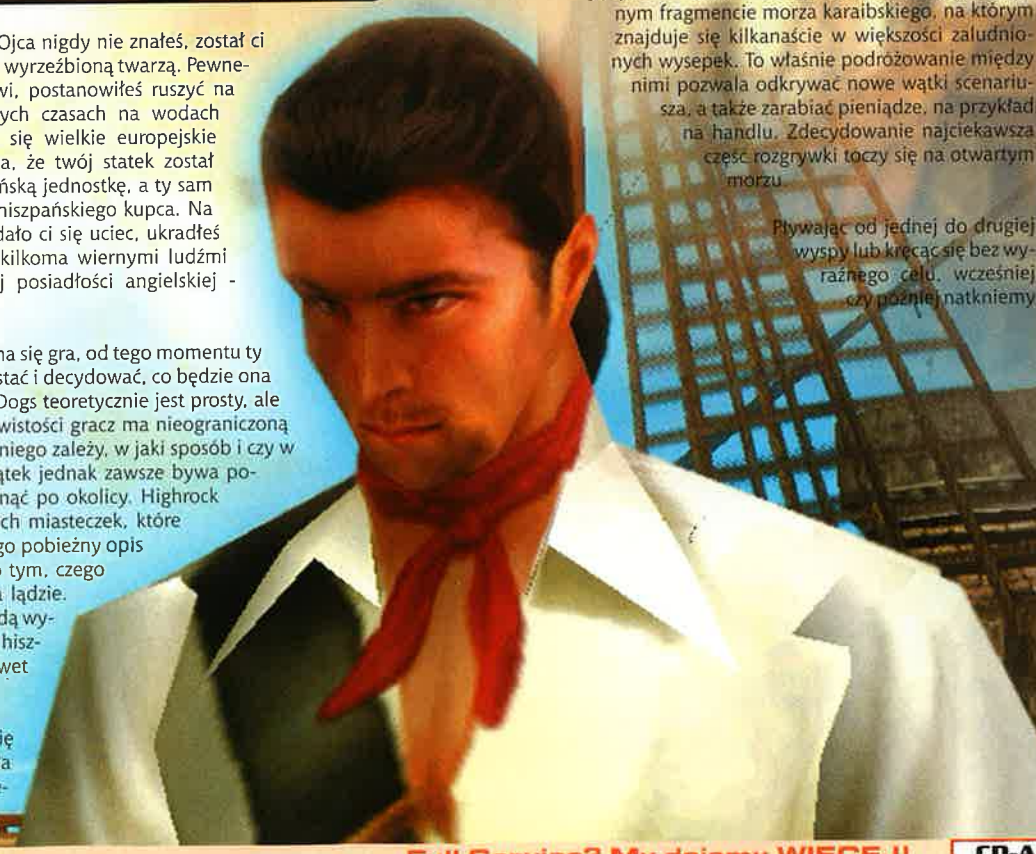
Generalnie Sea Dogs nie dostaje oceny za grafikę czy dźwięk, oceniam tą grę za swobodę, jaką daje graczowi, za sporą grywalność i kilka innych trudniejszych do uchwycenia elementów.

żegluga. Takiego delikwenta, o ile nas na to stać, można zatrudnić, a on w zamian zajmie się tym, co umie najlepiej, np. przeprowadzaniem abordażu, ustawianiem dział, kierowaniem załogą itp. Parę słów na ten temat napiszę nieco później, a na razie wracam do głównego wątku. Kręcąc się po ulicach miasteczek, z pewnością wcześniej czy później trafimy na istotne dla naszej sprawy budowle. Ich zestaw nie jest może zbyt duży, ale w każdej odwiedzanej lokacji jest mniej więcej podobny. Znajdziemy więc doki, gdzie dokonamy zakupu, sprzedaży i naprawy naszych statków. Dysponując już transportem, warto zainteresować się załogą. Rekrutacji dokonamy w karczmie (gdzie również zasięgamy najnowszych informacji), o ile tylko dysponujemy odpowiednią gotówką. Dalsze kroki kierujemy do sklepu, gdzie zakupimy i sprzedamy towar (kilkanaście rodzajów), oraz do gubernatora, który jest najważniejszą osobą w mieście (no, chyba że jest to miasto pirackie).

W apartamentach gubernatorskich toczy się większość istotnych dla przebiegu scenariusza rozmów. To właśnie gubernatorzy wydają nam listy polecające, pozwalające nam legalnie łupić wszystkich będących akurat w stanie wojny z państwem, które wydało nam glej. Gubernatorzy również wyznaczają nam różne zadania i, jak się okazuje, właśnie ich wykonywanie, oprócz zysków wybitnie materialnych, popycha całą akcję do przodu. Nie będę zdradzał tajemnic scenariusza, ale nic chyba nie popsuję, jak powiem, że będziemy - jeśli tylko zechcemy - pływać pod wszystkimi występującymi w grze banderami. Tych jest w sumie pięć: brytyjska, francuska, hiszpańska oraz słynny Jolly Roger. W porównaniu do Pirates brakuje tu holendrów, ale, prawdę mówiąc, nie ma to większego znaczenia. Podobnie zresztą jak fakt, że w miastach pirackich instytucja gubernatora nie istnieje, jednak zawsze ktoś pełni rolę przywódcy, więc tak naprawdę nie ma większych różnic.

Tyle o pobycie na stałym lądzie. Każda wizyta w mieście wcześniej czy później się kończy i trzeba wyruszyć w morze. Niezależnie od celu naszej podróży opuszczamy port, decydujemy co do kierunku rejsu możemy podjąć już po kilku chwilach. Żegluga odbywa się na fikcyjnym fragmencie morza karaibskiego, na którym znajduje się kilkanaście w większości zaludnionych wysepek. To właśnie podróżowanie między nimi pozwala odkrywać nowe wątki scenariusza, a także zarabiać pieniądze, na przykład na handlu. Zdecydowanie najciekawszą część rozgrywki toczy się na otwartym morzu.

Pływając od jednej do drugiej wyspy lub kręcąc się bez wyraźnego celu, wcześniej czy później natkniemy



się na inne jednostki pływające. W takim wypadku, dysponując niewielką ilością informacji, musimy podjąć decyzję, czy atakować, czy też zostawić napotkany okręt (lub okręty) w spokoju. Czasem bywa jednak tak, że to my jesteśmy atakowani, wtedy, jeśli nie dysponujemy odpowiednimi siłami, możemy jedynie uciekać, gdzie pieprz rośnie. Decyzja zależy od wielu czynników, o których do tej pory nie było mowy. Zrozumiałe jest, że raczej nie należy atakować statków pływających pod sojuszniczą banderą. Najważniejsze jednak jest to, że nie zawsze mamy w ogóle szansę na odniesienie zwycięstwa. Zaczynając grę, dysponujemy bowiem dość słabym i małym okrętem, jednak zdobycie lepszej balii nie jest sprawą najprostszą. Nawet posiadanie lepszego okrętu nie zawsze rozwiązuje problem. Nasze szanse w zbrojnym spotkaniu zależą bowiem nie tylko od przewagi, jaką daje nam większa liczba dział czy szybszy lub zwrotniejszy okręt.



Jak już wspominałem, postać, którą kierujemy, dysponuje listą umiejętności wpływających w ogromnej mierze na efektywność naszych działań. Mówiąc normalnym językiem, są to typowe dla każdej gry RPG umiejętności postaci (nie chodzi tu o ich konkretne nazwy, ale w ogóle o to, że są) wyrażane w punktach i podnoszone za każdym razem, gdy zdobędziemy odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. To od ich poziomu bezpośrednio zależy, jak celnie będą strzelać nasze działa, jak szybko będą przeprowadzane, jak zwrotny i szybki będzie statek czy też jak sprawnie załoga przeprowadzi abordaż. Dodatkowo, działają tutaj wynajmowani przez nas specjaliści. Każdy zatrudniony wyga zajmuje się zazwyczaj podniesieniem poziomu jednej, konkretnej umiejętności o jeden lub kilka punktów. Niech wam się nie wydaje, że to niewie-

ka punktów. Niech wam się nie wydaje, że to niewie-

Niezależnie od tego, ile okrętów znajduje się po obu stronach, decyzja o podjęciu walki przenosi nas na pokład naszego okrętu. Tutaj z pewnością każdego zdziwi absolutny brak załogi, która powinna biegać jak z pieprzem. To jedna z wad oprawy audiowizualnej, o której napiszę później. Na razie wypada nam podpiąć w pobliże przeciwników. Jeśli jest ich więcej, trzeba tak manewrować, aby ryzykując jak najmniej, zadać jak największe straty. Przed i już w trakcie wymiany strzałów walka przypomina balet. Ogromne statki nie poruszają się za szybko i nie wykonują zakrętów w miejscu. Owszem, wysokie umiejętności naszego bohatera nieco pomagają, ale nadal trzeba wykazać się dobrym zmysłem orientacji i planowania.

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, w końcu dojdzie do wymiany ognia. Większość okrętów dysponuje działami na obu burtach i na rufie, wszystkie one mogą być załadowane jednym z czterech rodzajów amunicji. Każdy z nich służy - rzecz jasna - do czego innego (kartacze przetrzebią załogę, kule z łańcuchami pogruchoczą maszty itp.) i ma inny zasięg. Podjąwszy decyzję, trzeba tylko wydać komendę i działa zostaną załadowane. Oczywiście trochę to trwa (tu też wchodzi w grę poziom umiejętności), a w tym czasie nasz przeciwnik może oddać salwę, my oczywiście rewanżujemy się tym samym itp.

Cała ta zabawa może się zakończyć w trojaki sposób. Po pierwsze któryś z przeciwników może pierchnąć z pola walki, czując, że najzwyczajniej w świecie nie ma szans. Sam znalazłem się w takiej sytuacji, gdy wśród mgły, podczas prawie całkowitej ciszy morskiej zobaczyłem zaraz przed swoim okrętem dziób innego statku, kilkakrotnie większego od mojej balii. Czym prędzej uciekłem w bok, już chciałem strzelać, gdy zobaczyłem, że za nim płynie jeszcze kilka, a nawet, jak się potem okazało, kilkanaście równie wielkich okrętów. Przewaga była zdecydowanie po ich stronie. Ja miałem 32 działa, a oni tylko na jednym okręcie mieli ich trzy razy więcej. Dlatego, niestety, spotkanie zakończyło się według drugiego scenariusza. Zostałem zatopiony i skończyłem jako karma dla rekinów. Podobnie może się zakończyć trzeci scenariusz, czyli abordaż, do którego trzeba przystąpić, jeśli chcemy zdobyć wrogi okręt. Jest to najlepszy sposób na zaopatrzenie się w towary oraz w lepszy okręt. Trzeba więc zmieknąć przeciwnika ostrzałem, zbliżyć się do niego i po chwili stoczyć męski pojedynek na broń białą. Jego wynik zależy nie tylko od zręczności i umiejętności naszej postaci. Jeśli dysponujemy zbyt małą liczbą własnych ludzi, to najlepsze umiejętności nam nie pomogą. Jednak po kilku godzinach gry dochodzimy do wprawy i zdobywamy coraz lepsze i droższe okręty.

Osobiście właśnie łupienie statków przeciwnika uważam za najlepsze źródło dochodów i dość szybko dorobiłem się okropnej reputacji. Uznałem jednak, że grzeczne pływanie z ładowniami pełnymi towarów i wyszukiwanie najlepszej trasy pozwalającej je dobrze sprzedać jest rzeczą co najmniej nudną. Łupiąc miałem nie tylko okazję szybciej się dorobić, ale też zyskałem większą swobodę, która pozwoliła mi w całkiem swobodny sposób pchać do przodu scenariusz. Oczywiście nie jest to jedyny sposób na tę grę, każdy najprawdopodobniej znajdzie swój własny, odpowiadający mu w największym stopniu. To właśnie jest najwspanialsze w tej grze, że pozostawia graczowi tak ogromną swobodę działania.

Fakt, można się czepiać oprawy audiowizualnej, która nie zachwyca. W portach jest bardzo sterylna, natomiast na morzu, choć robi dużo lepsze wrażenie (szczególnie podczas burzy czy mgły), nie jest tym, czego "nowocześni" gracze spodziewają się od engine'u gry. Również muzyka nie należy do najlepszych, a głosy postaci, mimo iż dobrze wykonane, występują zbyt sporadycznie.

Generalnie Sea Dogs nie dostaje oceny za grafikę czy dźwięk, oceniam ją grę za swobodę, jaką daje graczowi, za sporą grywalność i kilka innych trudniejszych do uchwycenia elementów. Z drugiej strony na lepszą ocenę nie pozwalają mi wymienione na początku tekstu błędy. Niemniej jednak uważam, że siedem jest oceną przyzwoitą.

Ocena:
7+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Akella/Bethesda

Dystrybutor:
Bethesda

Internet:
www.seadogs.com

Wymagania:
Windows 9x, PII-233, 64 MB Ram, 4x CD ROM

Akcelerator:
konieczny

Plusy:

- duża swoboda dla gracza
- klimat
- niepowtarzalna możliwość zostania karmą dla rekinów

Minusy:

- wymienione na początku tekstu



MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBĄKI DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.

Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.

Niezwykła opcja WormPol umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakreślonych sposobów.

Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!

Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...

Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.

Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
ZŁOTYCH

DO
Z(R)OBACZENIA
W SKLEPACH!



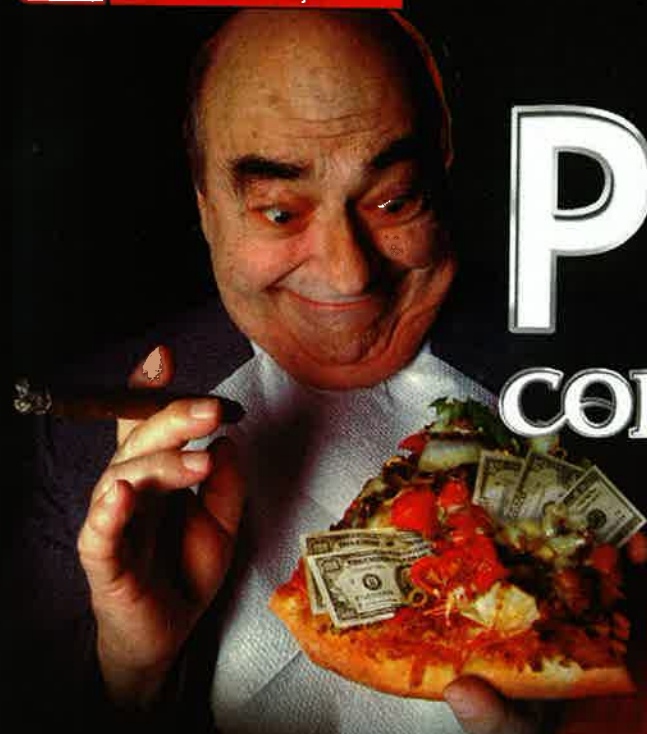
SPRZĘT WYSTAWIA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com

Opracowanie wersji polskiej
i wydanie dystrybucji w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

TEAM 17

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pareca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 - TEAM 17 Software Limited. Wydawca TITUS. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pomysł gry Andy Davidson. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.



Pizza Connection 2

Pizza. Gorący, pachnący kawałek ciasta obsypany na wierzchu ciągnącym się żółtym serem, sosem pomidorowym, oregano i setkami innych dodatków. Chyba każdy kocha pizzę, prawda? Jest tak cudownie smaczna, a w dodatku podobno bardzo odżywcza i to do tego stopnia, że w zeszłym sezonie trener rzymskiego Lazio za namową lekarza polecił swoim piłkarzom jeść pizzę. Jaki był tego skutek, nie muszę chyba przypominać?

Ulver

Jednak wolę formalności uczynić to. Rzymianie zdobyli mistrzowski tytuł, a my możemy w Pizza Connection 2 ponownie podbić świat swoją unikalną pizzą. Gra stworzona przez niemieckich programistów Software 2000 jest, jak zapewne już wiecie z zapowiedzi Qn'ika, kontynuacją Pizza Syndicate. (A od siebie dodam, że Niemcy mają też na swoim koncie chociażby bardzo dobry Airline Tycoon). Swego czasu Pizza Syndicate wywołała spore zamieszanie czy może raczej popłoch w redakcji. Jakoś brakuje u nas speców od simów, a fakt, że od Pizza Syndicate odbił się MacAbra, spowodował małą panikę. Gra przewędrowała przez kilka rąk, każdy podkreślał "jest fajna, ale...", aż w końcu trafiła na moje biurko. Pizza Syndicate okazało się bardzo fajną gierką, lecz również i ja wylałem nad nią nieco potu. Zdecydowanie simy to nie moje podwórko. Tyle historii.

Pizza Connection 2 jest naprawdę znakomitym, choć może nawet zbyt realistycznym i skomplikowanym simem. Polecam wszystkim tym, którzy uwielbiają pizzę, podobają im się Pizza Syndicate i są fanatykami takich gier.

Zajmijmy się Pizza Connection 2, która dziwnym zbiegiem okoliczności dostała się mnie do recenzji. Od razu jednak zaznaczę, że mocno żałuję tego, że przyszło potykać mi się z angielską wersją Pizza Connection 2. Pewnie całkiem inaczej ocenilibym grę i o wiele lepiej by mi się grało, gdybym miał do dyspozycji od razu wersję polską. Jakoś przyzwyczaiłem się do gier z nalepką PL na pudełku i przeważnie bardziej mi się podobają. Niestety, tym razem musimy poczekać jeszcze trochę na Pizza Connection 2 PL. Wracając do samej gry, gracz ma do dyspozycji dwa warianty rozgrywki: New Game oraz Free Game. Pierwszy tryb zaczyna się od obowiązkowego tutoriala. Tu nauczysz się, jak dobrze umiejscowić swoją knajpkę, jak ją wyposażyć, jak zatrudnić personel, skomponować własne pizze etc. Potem przyjdzie ci zaliczyć trzy zadania typowe dla kampanii i dopiero wówczas przeniesiesz się do innego miasta i staniesz przed nowymi wyzwaniami. Troszkę inaczej wygląda sprawa Free Game. W tym przypadku od gracza zależy, jak będzie wyglądać rozgrywka. Sam ustalasz poziom trudności (od dishwasher po godfather), wybierasz liczbę przeciwników (aż do siedmiu), ilość kasy w swoim oraz rywali sejfie, liczbę populacji w mieście i tym podobne drobiazgi. Mnie oba tryby gry bardzo przypadły do gustu.

W zasadzie same reguły gry się nie zmieniły. W dalszym ciągu zadaniem gracza jest zmonopolizowanie miasta i

podbić podniebień mieszkańców metropolii stworzoną własnymi rękoma. I według twojej wyobraźni, pizzą. Oczywiście, jak to w kapitalizmie bywa, wszystkie chwytły się dozwolone, a jako że pizza to danie narodowe makaroniarzy, to przemoc a la ojciec chrzestny w Pizza Connection 2 jest na porządku dziennym. Wszystko przebiega mniej więcej w tym samym stylu co w Pizza Syndicate. Zaczynamy od stworzenia własnej postaci (płeć, wygląd, umiejętności, nazwa i logo firmy), a następnie wszystko toczy się już szybko, choć z mniejszymi lub większymi kłopotami. Wybierasz część miasta, która według



ciebie najbardziej sprzyja postawieniu małej knajpki i wynajmiesz jakiś małeńki lokal. Brzmi banalnie, lecz w rzeczywistości tak nie jest. Zgodnie z zasadą "klient nasz pan" powinieneś najpierw wybrać grupę klientów, na których chcesz zbić majątek. Jeśli chcesz sprzedawać pizzę studentom, to oczywiście powinieneś umiejscowić swój lokal gastronomiczny w pobliżu uniwersytetu. Natomiast, gdy chcesz dostać się do portfeli szastających pieniędzmi yuppies, to postaw knajpkę koło opery.

Kolejnym posunięciem jest dobór personelu i co się tutaj okazuje? Również w tym przypadku należy dobierać pracowników "pod klienta". W przypadku, gdy koncentrujesz się na studentach, optymalny wiek pracowników to 26 lat, a jeśli są to yuppies to już 29. Chodzi o to, aby dana grupa klientów czuła się w twojej pizzerii niemal jak w domu, a obsługę traktowała jak swoich kumpłi. Podobnie ma się sprawa z liczbą zatrudnionych pracowników i ochroniarzy. Jak wiadomo, mundur źle wpływa na samopoczucie studentów, a zatem lepiej, abyś sobie w ich przypadku odpuszczył ochronę. Najdziwniejsze jest jednak to, że najwięcej personelu i ochroniarzy musisz zatrudnić w przypadku skoncentrowania swej strategii rynkowej na bogaczach. Oczywiście, ludzie z portfelami wypchanymi kartami kredytowymi są wymagający, a zatem pracownicy muszą się żwawo poruszać, spełniając ich zachcianki. Ale ochrona? Czyżby po to, aby czuli się oni bezpiecznie w twojej pizzerii niczym w forcie Knox? No, ale widać tak trzeba...

To jeszcze nie wszystko. Przygotowując do otwarcia knajpkę, musisz także pamiętać o fakcie, że poszczególne grupy klientów mają odmienne gusta co do temperatury w lokalu, wystroju, wyposażenia (np. dodatkowe krzesła czy jakieś maszyny z muzyką), a nawet płynącej z głośników muzyki. Wiem, pewnie czytając te słowa krzykniecie, że tak już przecież było w Pizza Syndicate. I macie rację, z tym że w Pizza Connection 2 tych szczegółów oddziaływujących na interes jest: primo, więcej, secundo, tym razem nawet te najdrobniejsze wpływają dość znacząco na wynik gry. Pizza Syndicate była czymś przejściowym między pseudosimem, jak np. Airline Tycoon (który przecież nijak się miał do prawdziwych simów), a tym, czym jest Pizza Connection 2, czyli bardzo realistycznym symulatorem restauratorskiego biznesu.



Wracając jednak do gry, to chyba zdajecie sobie sprawę, że wynajęcie budynku, wyposażenie knajpy i zatrudnienie personelu to dopiero początek. Prawdziwa batalia o klienta zaczyna się wraz z otwarciem drzwi do twojej pizzerii. Najłatwiej przyciągnąć klienta poprzez stworzenie jakiejś wyjątkowej pizy. Dokonuje się tego tak samo jak w Pizza Syndicate, a różnica polega na tym, że w Pizza Connection 2 do dyspozycji masz więcej składników. Drugim twoim najważniejszym zadaniem, poza przyciągnięciem klientów, jest tradycyjnie walka z konkurencją. Znowu w ruch idą karaluchy, punki, gangsterzy itd. W tym aspekcie większych zmian nie ma. Znacznie lepiej natomiast przedstawiono schemat wpływu naszej działalności na miasto oraz rozwój firmy. Początkowo, małą pizzerię wyposażoną w kilka stołów przekształcisz z upływem czasu w sieć knajp podobną do McDonald's Restaurants. U ciebie także pracownikami zarządzać będą menedżerowie, będziesz miał doskonale zorganizowany transport dodatków, twoje restauracje powstaną we wszystkich najważniejszych częściach miasta itd. Kiedy już się dorobisz



naprawdę wielkich pieniędzy, to nic nie stanie ci na przeszkodzie, aby... wykorzystując forę, stać się prawdziwym władcą miasta. Łatwo jest przecież przekupić urzędników czy policję. Fakt pozostaje jednak faktem, Pizza Connection 2 jest naprawdę znakomitym, choć może zbyt realistycznym i skomplikowanym simem. Nie sposób jest wymienić wszystkich drobiazgów składających się na jej realizm. To jest niemożliwe, choćbym nawet dysponował jeszcze dziesięcioma stronami.

Patrząc na screeny, zauważycie zapewne, że graficy Software 2000 wreszcie dorosli. Wszystkie ich poprzednie produkcje łącznie z Pizza Syndicate (a propos wcześniejszych gier Niemców: pamiętacie wspinały Wet???) odznaczały się komiksową, czasem wręcz kiczową grafiką. Tymczasem szata graficzna Pizza Connection 2 jest już niemal poważna. Piszę "niemal", gdyż nie brak tutaj humoru i komiksowej kreski, ale zostało to tym razem podane z klasą i w wyważony sposób, a nie jak w Pizza Syndicate, gdzie grafika prezentowała poziom mniej więcej jakiejś podrzędnej knajpki pod Kielcami (Qn'ik poczuł się dotknięty?). W Pizza Connection 2 podoba mi się przede wszystkim ładny, izometryczny obraz miasta, animacje postaci (w tym także karaluchów biegających po ekranie, gdy np. przygotowujemy pizzę) oraz bardzo dobry dobór kolo-



rów, co nie było mocną stroną Pizza Syndicate. Swoją wielką urok posiadają sample. W każdym z miast słyszymy głosy mówiące z wyraźnym akcentem i doprawdy ciekawy jestem, czy polska wersja Pizza Connection 2 również będzie wzbogacona o kwestie w naszym ojczystym języku wypowiedziane z np. włoskim akcentem? Na uwagę zasługuje również interfejs. W Pizza Syndicate ten element zdecydowanie kulał, ale w sequelu gra już wszystko jak należy. Ikony są przejrzyste, dobrze rozmieszczone, obsługa nie jest morderką i zgadywaną...

Aż dziw mnie bierze, że Pizza Connection 2 tak bardzo mi się spodobała. Wszak nie lubię simów tego typu, a jednak realizm i temat (no, kto nie lubi pizzy?) spowodowały, że grało mi się znakomicie. Jednakże... mam jeden zarzut do panów z Software 2000. Chodzi mi mianowicie o to, że, tak prawdę mówiąc, nic nowego nie zaoferowali graczowi. Rozwinęli jedynie wątki znane z Pizza Syndicate. Czuję przez to lekki niedosyt i uciąłem za to pół oczka. Z drugiej jednak strony, co można było wymyślić w simie dotyczącym przemysłu gastronomicznego? Nie wiem, może zamienić pizzę na hamburgery lub hot-dogi albo jeszcze lepiej na chinszczyznę i mafię włoską na yakużę? Polecam wszystkim tym, którzy uwielbiają pizzę, podobają im się Pizza Syndicate i są fanatykami simów.

Ocena:
8+

Demo na CD 04/2001

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Virgin Interactive
Dystrybutor:
CD Projekt, Tel. (022) 519 69 00
Internet:
www.pizzacconnection2.de
Wymagania:
P266, 64 MB, Win, DirectX
Akcelerator:
nie wymagany

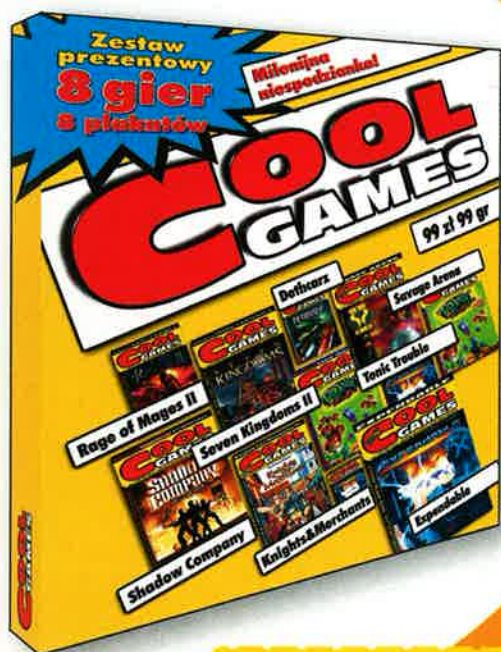
Plusy:
• bardzo ładna grafika
• równie dobra oprawa dźwiękowa
• dość skomplikowany sim
• dobre tryby rozgrywki

Minusy:
• nie można grać na głośnym
• w zasadzie to tylko sequel, trochę ta pizza jest odgrzewana
• chce Pizza Connection 2 po polsku!

STR. 193 PRZEKAZ

Wygraj rower!

Raz na pięć taka



Bonus - 8 gier!

Każdy, kto w tym miesiącu (kupon wycięty z tego numeru!) wykupi roczną Prenumeratę CD-Action, otrzyma bonus w postaci Ośmiopaku Cool Games.

12 numerów x 13 zł = 156 zł (oszczędzasz 66 zł)

6 numerów x 14 zł = 84 zł (oszczędzasz 27 zł)

3 numery x 15 zł = 45 zł (oszczędzasz 10,5 zł)

Numerzy archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



Wygraj rower *

Zaproponuj tytuł specjalnego CD-Rom, który mógłby być wydany z okazji 5-ciu lat istnienia CD-Action. Na takim CD mogłyby zostać zawarte na przykład filmy z życia redakcji, zdjęcia redaktorów, ich życiorysy, wyjątkowe demo, muzyka, trailery itp. Nie ma pewności, czy taki CD zostanie opublikowany, ale kto wie... **NIE WOLNO PROPONOWAĆ TYTUŁU "DREAM CD"**. Autor najlepszego tytułu otrzyma **rower warty około 1 500 zł!!!**

tytuł:
imię i nazwisko:
adres:
tel.:
podpis:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Tylko dla nowych prenumeratorów

Warunki konkursu

Jeśli zdecydujecie się na wykupienie **ROZ-NEJ** lub **PÓŁROCZNEJ** Prenumeraty na kuponie wyciętym z tego numeru czasopisma, możecie otrzymać **rower górski** firmy Wheeler. Wystarczy zrobić ksero dowodu wpłaty, wyciąć kupon konkursowy, wypełnić go i wysłać na adres Silver Shark Sp. z o.o. Termin nadsyłania zgłoszeń upływa **20-go kwietnia 2001 r.** Nazwisko zwycięzcy pojawi się w numerze 6/2001 (czerwiec) CD-Action.

Rower ufundowała firma Wheeler.

* model może wyglądać nieco inaczej, ale cena będzie wynosić około 1500 zł

1 lat trafia się okazja!



Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Jak zamawiamy prenumeratę?

- Przez wypełnienie druk w tym numerze (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędym lub niewyprawnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorem CD-Action, należy również podać numer PIN.
- Zawieszając krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (licz numerów obejmujące prenumeratę) i numerację, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Uwaga: prenumerata rozpoczynająca się od lipca wpłacamy najpóźniej do 15 maja, decyduje data stempla pocztowego.
- Jeżeli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.
- Okonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszt wysyłki pokrywa redakcja.
- Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
- Prenumerata zgłaszana kosztuje 100% druku.

Jak kupić Numery Archiwalne?

- Własnie w odpowiedniej rubryce numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Słży do tego odwrótne strony przekazu.
- Przebiegi o zamawianiu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwalów 12 zł i 13 zł.

UWAGA: Dysponujemy numerami 6, 10, 11, 12/99 i wszystkimi z 2000.

Reklamacje:

Ozłanując w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Rom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16. Adres: Kolosa, tel. 071 343 7071 w. 330, 071 341 20 03, 071 342 10 41, e-mail: artur@internetwork.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratorki. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skwo pieniądze wpłacano - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, błądamy wręcz na kolanach - zaszczepcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypamy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciliście!



PL

THE SETTLERS IV

Wicie, co jest najgorsze w pracy recenzenta? Że czasami trzeba pisać kilka razy o tej samej grze. Przecież niektóre z tytułów wędrują przez działy zapowiedzi, bety i dopiero na końcu trafiają do recenzji. Nawet wówczas, gdy mamy do czynienia z rewelacyjną grą, na punkcie której mamy obsesję, ciężko jest napisać coś porywająco, bez powtarzania samego siebie. Zważywszy, iż dwa miesiące temu opisywałem wersję testową Settlers IV, chyba domyślacie się, jak ciężkie zadanie mnie czeka...

Ulver

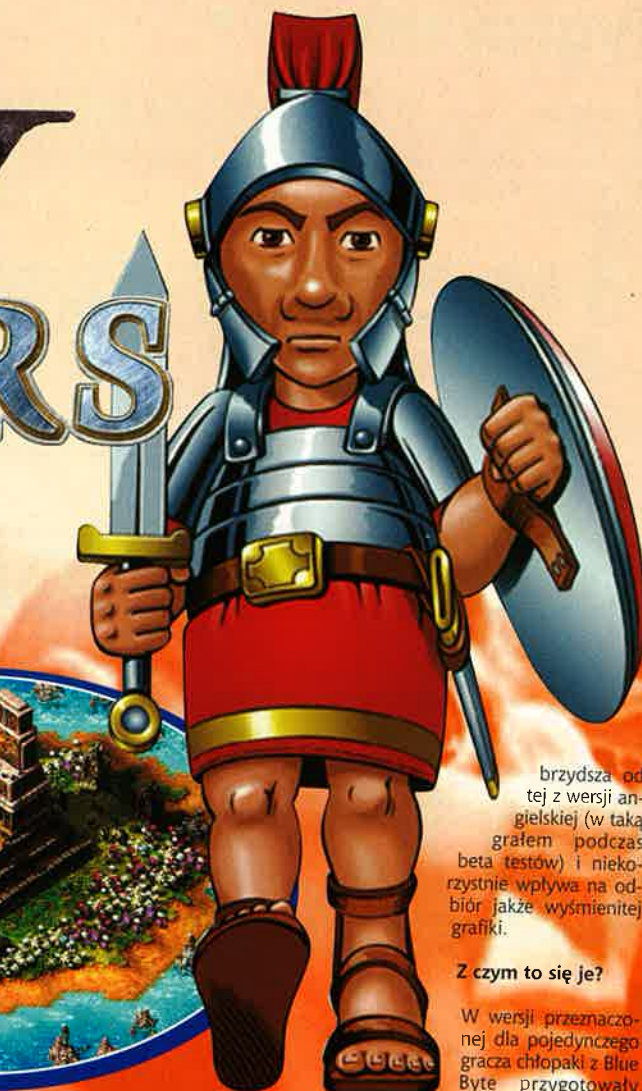


Nie będę tracił miejsca i czasu na tłumaczenie, do jakiego gatunku należą Osadnicy oraz jak bogatą mają historię. Pisanie o tym zapewne zrodziłoby w was powątpiewanie w moją inteligencję, bowiem każdy gracz na pewno spotkał się z którąś z poprzednich części Settlers lub chociaż zapoznał się z moimi wrażeniami z beta testów. Przejdę zatem od razu do Settlers IV PL i w poniższej recenzji zajmę się trybami rozgrywki oraz różnicami pomiędzy rasami, niż tłumaczeniem, jak wygląda rozgrywka.

Etykieta PL

Jak widać, Osadnicy ukazał się w naszej wersji językowej, co już staje się niejako tradycją, a być może nawet chlubnym obowiązkiem. Lokalizacja wykonana przez CD Projekt jest na pierwszy rzut oka doskonała. Pudełko przykuwa wzrok kolorystyką i oprawą graficzną, instrukcja jest szczegółowa i nad wyraz przejrzysta, a podczas samej gry nie udało mi się odszukać żadnych literówek czy "dziwnie" przetłumaczonych nazw. Lokalizacja jest bardzo rzetelna, aczkolwiek znalazłem dwa buraki, które mnie denerwują. Pierwszy jest całkiem spory. Otóż, gdy wszedłem do opcji pozwalającej na rozegranie partyki na wybranej mapie, to okazało się podczas odpawy, że tekst jest... w języku niemieckim!!! Zbierałem, ale po chwili znalazłem w pudełku karteczkę z tłumaczeniem owych misji oraz notkę, w której CD Projekt zwała winę na Blue Byte.

Jako gracz nie obchodzi mnie, kto zwinął, jedna karteczka niczego nie zmienia, punkt w dół za niedopatrzenie! Drugi buraczek jest już bardziej błahy, a chodzi mi o czonkę użytą w polskiej wersji Settlers IV. Jest o wiele



brzydsza od tej z wersji angielskiej (w taką grałem podczas beta testów) i niekorzystnie wpływa na odbiór jakże wyśmienitej grafiki.

Z czym to się je?

W wersji przeznaczony dla pojedynczego gracza chłopaki z Blue Byte przygotowali cztery kampanie. Trzy

pierwsze zostały zgrupowane w opcji Trzy Rasy, pozwalającej na poprowadzenie którejś z trzech nacji (Rzymianie, Wikingowie, Majowie). Mankamentem tych kampanii jest fakt, że składa się na nie, według mnie, niezbyt duża liczba misji. Wprawdzie gra się w każdej z nich dość długo, lecz trzy misje przypadające na kampanię to za mało, prawda? Pewnym wyłudzeniem jest fakt, że główną atrakcją jest kampania zatytułowana Mroczne Plemię. W niej to (a konkretnie w dwunastu misjach) przyjdzie ci zmierzyć się z okrutnymi podwładnymi Morbusa. Ów kolesz swego czasu był bogiem, został jednak wyrzucony z boskiego panteonu za swe występki. Trafił na naszą planetę, która mu się tak spodobała, że postanowił ją zamienić na królestwo umarłych. Stojąc na czele swej armii umarłaków, systematycznie zajmuje kolejne połacie Ziemi. Tak prezentuje się dość atrakcyjna fabuła, a gra w trybie Mroczne Plemię jest jeszcze ciekawsza od niej, a to z racji tego, że Morbus kieruje dość specyficznym swym królestwem.



Podstawą jego funkcjonowania są plantacje tak zwanych Purchavek, na których zbiera się mana. Z niej to powstaje armia Mrocznego Plemienia. Na plantacjach pracują niewolnicy, czyli Osadnicy, którzy wpadli w łapy szamanów Morbusa. Najgorsze jest jednak to, iż pokonanie sługusów Morbusa należy do gatunku oznaczonego etykietą "szansa jedna na milion". Jeśli znużysz się gra w pojedynkę lub

wolicie jeszcze większe emocje, to zachęcam do skorzystania z trybu multiplayer. Robi naprawdę dobre wrażenie i nawet kiepska jakość łączy nie może wpłynąć zniechęcająco na zabawę w sieci lokalnej lub przez Internet. Dostępnych jest aż pięć rozgrywek sieciowych, a mianowicie Konflikt (zasad jest prosta: zdobądź cały świat!), Lista Rankingowa (twój klan lub ty sam musisz zdobyć jak najwięcej punktów), Współpraca (wszyscy przeciw komputerowi), Wojna Ekonomiczna (czas jest określony, a twoim zadaniem jest zebranie jak największej ilości dóbr), Settlerfest (sam przeciw komputerowi).

Trzy rasy

Trzeba oddać honor autorom, że choć założenia gry są takie same dla każdej z nacji, to jednak różnią się one dość znacznie, co oczywiście wpływa na rozgrywkę czy może raczej taktykę. Rasy - przede wszystkim - stawiają swoje

budynki z innych materiałów. Wikingowie używają w tym celu drewna, Majowie kamienia, a Rzymianie po trochu obu surowców. Drugą istotną różnicą są czary. W ramce obok powinniście o nich przeczytać. Każda z ras dysponuje także odmiennymi jednostkami specjalnymi. Rzymianie mają uzdrowicieli, Wikingowie zaciekle walczących wojowników i wreszcie Majowie jednostki uzbrojone w dmuchawki z paralizującymi strzałkami. Inna jest również używana amunicja. W tej sferze Rzymianie preferują kamienie, Majowie proch otrzymany z węgla i siarki, a Wikingowie wykorzystują czystą manę. Piątą zasadniczą różnicą są maszyny wojenne. Katapulty Rzymian niosą kamienie, Wikingowie kulę ognistą, Majowie natomiast używają rzucającego błyskawicę młota Thora. Pozostałe różnice, czyli np. gatunki produkowanego alkoholu czy jedzonego mięsa, nie wpływają znacząco na rozgrywkę.



Drugi olbrzymi plus zarabiają chłopaki z Blue Byte za kilka dość ciekawych - jak na sima - nowalijek. Wprawdzie były one wykorzystywane już wcześniej, jednak nie na taką skalę. Na uwagę zasługuje zwłaszcza transport i handel. Ten pierwszy odbywa się drogą morską oraz lądową (osiółki rules!). Dzięki sieci wybudowanych wcześniej dróg (mowa o transporcie lądowym) odbywa on się w ekspresowym tempie. Można nawet wysłać w głąb łąd karawanę i założyć tam miasto. Natomiast to drugie (czyli handel) pozwala na uzyskiwanie towarów nawet od wroga. No cóż, kasa to kasa. Kolejnym atutem Osadników jest potężna liczba jednostek i nie chodzi mi tutaj bynajmniej o jednostki wojskowe, ale nade wszystko o dywili. Zawodów jest multum, począwszy od tragarzy, poprzez piekarzy, gomików, budowniczych, kopaczy, drwali, nosiwodów, leśników, kamieniarzy, aż po jednostki specjalne. Do tej grupy zaliczamy pionierów, geologów,łodziei, a także ogrodników. Doprawdy IMPONUJĄCE! Jak widziecie po nazwach zawodów, w Settlers IV pojawiły się bardzo ciekawe i - z punktu widzenia fanów realizmu w simach - potrzebne budowle. Takim przykładem będzie chociażby produkująca chleb piekarnia. Oczywiście, jak się łatwo domyślić, jest to etap końcowy łańcucha farma - młyn - piekarnia. Ech, jak ja lubię właśnie takie "żydowe" simy!). Równie dobrze przedstawia się sprawa wydobycia surowców mineralnych. W sumie jest ich pięć: złoto, żelazo, węgiel, siarka i kamienie. Dzięki temu możecie bez problemu (i wątpliwości typu: "jak to możliwe, że coś takiego wybudowałem, skoro w tej grze nie występuje surowiec X?") zbudować wszystko, co sobie tylko zamierzysz. Lub prawie wszystko. Aby nie było za łatwo, metale należy obrobić u kowalka lub hutnika.

Jest ślicznie

Od nadmiaru pięknej grafiki w Settlers IV dostownie można dostać oczopląsu. Mapy, na których toczy się rozgrywka, są duże, bajecznie kolorowe i do tego wszystko tu żyje. Oprócz kręcących się wszędzie twoich podwładnych, dookoła biegają zwierzęta (zajączki, misie i tego rodzaju atrakcje), latają motylki, a liście na drzewach poruszają się dotykane podmuchem wiatru. Ależ zrobiło się romantycznie... Całkowicie inaczej prezentują się nam tereny zajęte przez hordy Morbusa. Cudowna zieleń przyrody została zamieniona na brązowy i czarny obraz z piękła rodem. Jakż to smutny kontrast w porównaniu do twojego kolorowego królestwa. Bardzo ładnie przedstawiono postacie

Jednostki specjalne

Pionier - jeden pionier działa jak zwiadowca, natomiast grupa pionierów jest zdolna powiększyć twoje królestwo, stawiając słupy graniczne.

Geolog - zajmuje się poszukiwaniem złóż minerałów.

Łłodziej - zajmuje się kradzieżą dóbr wroga oraz inwigilacją jego społeczności.

Ogrodnik - ten facet może przywrócić do życia tereny zajęte przez Mroczne Plemię.



oraz ich sposób poruszania się. Może nie jest on superrealistyczny, lecz zauważcie, że postacie są mimo wszystko bardzo komiksowe i powaga w sposobie poruszania do nich nie pasuje. Zresztą postaciom (i nie tylko) możecie się przyjrzeć z bliska, wykorzystując po-



Wybrane czary

Rzymianie

Ryba w kamień - przemienia część posiadanych ryb w kamienie.
Ławica ryb - połowy są bardziej obite.
Skrót - żołnierze łatwiej pokonują góry.
Tarcza ochronna - jednostki są bardziej odporne na atak wroga.
Nawrócenie - dziesięciu żołnierzy wroga przechodzi na twoją stronę.
Odnowienie złóż - puste kopalnie zapelniają się surowcami.

Wikingowie

Kamień w żelazo - część posiadanych kamieni zostaje przemieniona w żelazo.
Darż bór - lasy w pobliżu osiedli zapelniają się zwierzyną.
Skrót - podobnie jak u Rzymian, jednostki poruszają się szybciej po górach.
Mróż - zamraża na krótki okres żołnierzy wroga.
Szał bojowy - wojownicy walczą z większą zacieklnością.
Młot Thora - potężna błyskawica niszczy wybrany budynek wroga.

Majowie

Drewno w złoto - zamienia część drewna w złoto.
Urodzaj - posadzone rośliny szybciej rosną.
Skrót - jednostki szybciej pokonują góry.
Wygnanie - dzięki temu czarowi pozbedziesz się wrogów ze swej krainy.
Awans - jednostki osiągają następny poziom zaawansowania.
Kamienny deszcz - z nieba spada na duży teren deszcz kamieni.

Czas się żegnać

Tym oto sposobem dotarliśmy do końca recenzji. Poszło chyba łatwiej, niż mi się wydawało. Nowi Osadnicy to naprawdę wspaniała gra, oferująca graczowi całą masę bardzo realistycznej zabawy. Człowiek aż się przywiązuje do swoich małych podwładnych, gdy tak patrzy na perfekcyjnie funkcjonujące królestwo, w którym wszystko toczy się jak w życiu. Gdyby nie kilka dość irytujących błędów, to postawiłbym bez zastanowienia 9+.

Muszę jednak znacznie obniżyć ocenę, ale zerknijcie do stopki - sami przyznacie mi rację, że to słuszna decyzja.



Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Blue Byte

Dystrybutor:

CD Projekt, tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.bluebyte.com

Wymagania:

P 200, 64 MB RAM, Win 95/98/2000, 4xCD, karta dźwiękowa

Akcelerator:

wymagany

Plusy:

- cudowny sim z elementami strategii
- oszalała grafika i fantastyczny dźwięk
- cztery ciekawe kampanie
- trzy całkowicie odmienne menu
- kilka ciekawych pomysłów
- znakomity tryb dla wielu graczy
- duża liczba jednostek

Minusy:

- dość wysokie wymagania sprzętowe
- postacie nie są widoczne za przeszkodami terenowymi
- czcionka i niezbyt ładne menu
- komu nie chciało się przetłumaczyć scenariuszy???

Zdaje się, że wchodziłem jeszcze na stojąco pod stół, gdy u dziadka na półce wypatrzyłem książkę Alfreda Szklarskiego "Ostatnia walka Dakotów". Choć byłem dopiero na etapie poznawania literki, a książka była raczej gruba, to przeczytałem ją w ciągu kilku dni. Później przyszła kolej na inne książki o Indianach i w ten oto sposób złapałem bakcyla, na który chorowało większość matolatów w tamtych czasach. Oczywiście z biegiem lat (i m.in. pojawieniem się komputera) moje fascynacje się zmieniły, ale sentyment chyba pozostał, skoro z zapalem przystąpiłem do gry w Americę.

Oliver (www.paganrecords.com.pl)

America: No Peace Beyond The Line

Siuksowie (Sioux, Dakotowie) - grupa plemion Indian północnoamerykańskich posługujących się językiem należącym do szeroko rozprzestrzenionej rodziny językowej sju. Wśród siedmiu plemion wyróżnia się trzy główne grupy: Santee, Nakota oraz Teton. Do XVIII w. zamieszkiwali część dzisiejszej Minnesoty i zajmowali się głównie rolnictwem. Walki prowadzone z wrogimi Czipewejami zmusiły Siuksów do migracji na obszary Wielkich Równin, gdzie podstawa ich utrzymania stały się łowy na bizony. Do poł. XIX w. utrzymali dominującą pozycję w północnej części regionu Wielkich Równin. Podczas amerykańskiej wojny o niepodległość (1775-1783) walczyli po stronie Brytyjczyków. W 1825 podpisali porozumienie z rządem USA gwarantujące im prawa do obszaru obejmującego współczesne stany: Minnesota, Dakota Północna i Południowa, Wisconsin, Iowa, Missouri i Wyoming. W roku 1837 odprzedali USA część swoich ziem na zachód od Missisipi. Napływ białych osadników doprowadził do starć z Siuksami. W 1854 w pobliżu Fort Laramie (Wyoming) śmierć poniosło 19 żołnierzy amerykańskich. Rok później w odwecie Amerykanie zabili ok. 100 Siuksów w ich obozowisku w Nebrasce, biorąc do niewoli wodza Czerwoną Chmurę. W latach 1866-1867 Siuksowie toczyli regularną wojnę z armią amerykańską, zakończoną przyznaniem im regionu Black Hills. W latach siedemdziesiątych XIX w. w związku z licznym napływem poszukiwaczy złota i górników konflikt wybuchł na nowo. 25 czerwca 1876 pod Little Bighorn Indianie dowodzeni przez Siedzącego Byka zabili 300 żołnierzy amerykańskich z oddziału generała Custer. Opór Siuksów złamała dopiero masakra 200 mężczyzn, kobiet i dzieci, do jakiej doszło w 1890 pod Wounded Knee. Obecnie Siuksowie żyją w rezerwach w Kanadzie i USA, głównie w stanach: Minnesota, Dakota Północna i Południowa, Montana i Nebraska. Ich społeczność liczy łącznie 103 tys. osób (1990). Zachowali własny język i jego trzy główne dialekty.

Źródło: www.one.pl

Zgodnie z tytułem, akcja gry rozgrywa się w Ameryce, ale, co może być zaskakujące, jej autorami są... Niemcy, a konkretnie raczej niezbyt znana ogółowi firma Data Becker. W sumie jednak czemu nie? Przecież Karol May był Niemcem, a później nasi sąsiedzi z lubością kreśliли westerny o przygodach dzielnego wodza Apaczów. Nie były to może wybitne dzieła, ale oglądało się je całkiem przyjemnie (zgodnie z zasadą "i na bezrybiu..."). Dlaczego zatem Niemcy nie mieliby sprezentować graczom dobrej gry dziejącej się na Dzikim Zachodzie? I w taki oto sposób doszliśmy do razu do sedna sprawy, gdyż tak właściwie to nie wiem, jak traktować Amerykę. Gra się wysmienicie, ale... jest to kolejny nie wnoszący nic nowego klon wielkiego Age Of Empires.

Akcja gry dzieje się w ubiegłym stuleciu, w czasie kiedy na zachód kontynentu amerykańskiego ruszyły tysiące wozów wypełnionych desperatami spragnionymi ziemi, bogactwa, a w niektórych przypadkach sławy. Jak to wszystko wyglądało, wiecie z sepek westernów oraz książek. Na ekranie raz biali byli zli, innym razem Indianie, i nie inaczej jest w Americie. Fabułę gry przedstawiono w bardzo interesujący sposób, mianowicie którąkolwiek stronę wybierzesz, i tak okaże się, że grasz po tej właściwej (czytaj dobrej). Gdy wybierzesz Indian, dowiesz się, iż biali to złodzieje ziemi, a kawaleria Stanów Zjednoczonych uwielbia pacyfikować zatopione w głębokim śnie wioski. Gdy grasz

Gra się wysmienicie, ale... jest to kolejny nie wnoszący nic nowego klon wielkiego Age Of Empires.

Niebieskimi Kurtkami, okazuje się, że to Indianie są bezwzględni mordercami kobiet. Interesujące podejście do tematu...

No, ale nie zapominajmy o dwóch pozostałych naborach. Czy wielka jest różnica między wojownikiem uzbrojonym w broń palną a łuk? Nie, a zatem bardziej wpływa to na samopoczucie gracza niż sama rozgrywka (wiecie... zawsze to większy wybór jednostek). A propos konnych oddziałów: jest to dość ciekawy i ważny element w Americie. Większość jednostek, oczywiście na czele z bohaterką kawalerii Stanów Zjednoczonych, może dosiadać koni. Jest to bardzo pożyteczne z uwagi na szybkie przemieszczanie się, ale zastanawia mnie jedno - dlaczego konne zastępy tak słabo walczą? Gina w boju momentalnie, co mnie dziwi zwłaszcza w przypadku Indian. Naprawdę lepiej jest walczyć pieszymi jednostkami niż kawalerią. Zawsze wydawało mi się, że łatwiej jest atakować konną piechotę niż odwrotnie...



frajdę, chociaż America nie jest naprawdę niczym więcej jak tylko klonem Age Of Empires. W dodatku bardziej pierwszej części tego dzieła

Bizon (Bison, bison) - wielki pasterz. Niegdyś pospolity (nie tylko w rezerwach) północnoamerykański odpowiednik europejskiego. Długość ciała do 3 m, wysokość w kłębie do 1,5 m, waga ok. 1 tony. Głowa duża z łukowatymi rogami skierowanymi do góry. Zamieszkuje głównie prairie Ameryki Północnej.

Źródło: www.one.pl

tak rozbudowane jak w Age Of Kings. A propos czekających nas zadań - America, trzeba to uczciwie przyznać, ma bardzo wyrubowany poziom trudności. Owszem, zdarzają się misje, które można ukończyć bez najmniejszych problemów, ale są również takie, przy których trzeba spędzić więcej czasu. Niemniej jednak America ma kilka niejako własnych pomysłów: Niemcy tu i ówdzie dorzucili coś od siebie, choć ciężko nazwać owe "innowacje" rewolucyjnymi - są raczej potrzebą sytuacji.



jako przykład można podać indiańskie travois, które służyły do przenoszenia tipi. Indianie w ten sposób przenosili swój dobytek, a zatem chyba nikogo nie dziwi obecność travois (czyli "samobieżnego środka transportu klasy koń-kijki-ziemia").

Żadną nowością nie jest pojawienie się w Americie podziału na kobiety i mężczyzn, bowiem mieliśmy to już w dziesiątkach innych gier, ale na uwagę zasługują zadania, jakie wykonują przedstawicielki płci pięknej. W każdej z nacji spełniają one nieco inne zadania. Weźmy chociażby indiańskie squaw - to one zajmują się wnoszeniem tipi i zbieraniem płonów, natomiast wojownicy walczą, polują, ścinają drzewa i wydobywają złoto. Zupełnie inny podział ról występuje u pozostałych nacji, a od siebie dodam, że oniemiałem, gdy ujrzałem... zakonnicę występującą pod sztandarami Meksyku. Znacznie ciekawiej przedstawia się aspekt jednostek militarnych w Americie. Każda z nacji ma ich kilkanaście, w tym oficerów i wodzów, aczkolwiek niektóre jednostki niewiele się od siebie różnią. Weźmy chociażby pod lupę konne jednostki Indian. Czy wielka jest różnica między wojownikiem uzbrojonym w broń palną a łuk? Nie, a zatem bardziej wpływa to na samopoczucie gracza niż sama rozgrywka (wiecie... zawsze to większy wybór jednostek). A propos konnych oddziałów: jest to dość ciekawy i ważny element w Americie. Większość jednostek, oczywiście na czele z bohaterką kawalerii Stanów Zjednoczonych, może dosiadać koni. Jest to bardzo pożyteczne z uwagi na szybkie przemieszczanie się, ale zastanawia mnie jedno - dlaczego konne zastępy tak słabo walczą? Gina w boju momentalnie, co mnie dziwi zwłaszcza w przypadku Indian. Naprawdę lepiej jest walczyć pieszymi jednostkami niż kawalerią. Zawsze wydawało mi się, że łatwiej jest atakować konną piechotę niż odwrotnie...

Na plus należy zapisać, że konie nie giną podczas walki wraz z jeźdźcą, czyli potem można je wykorzystać raz jeszcze. Zamiast np. produkować konnych łuczników, wystarczy wysłać oddział zwykłych wojowników na miejsce, gdzie odbyło się starcie, i dosiąść bezpańskich koni. Fajna sprawa, lecz to już koniec pomysłów Niemców, bowiem cała reszta rozgrywki jest jedynie zrzywką z Age Of Empires. Wprawdzie, jak wspominałem, grając Indianami, mamy możliwość przenoszenia całej osady lub wpyływanie na warunki pogodowe za pomocą szamanów (to jedna z jednostek specjalnych), ale nie jest to żadna nowość. Nasze zwycięstwo zależy od trzech surowców: z jakimi zetknięł się już w tysiącach erteosów, mam na myśli drewno, złoto i jedzenie. To ostatnie występuje pod różnymi postaciami, jak chociażby bizony, krowy, a nawet konie (swoją drogą nie ma psów, a czerwonoskórzy bracia dość chętnie je konsumowali). Do czego służą surowce, chyba nie muszę tłumaczyć? Wymyślanie kolejnych technologii pozwala na tworzenie lepszych jednostek, i tak dalej. Każdy wie, o co chodzi w tego rodzaju grach, więc po jakimś czasie diabeł mam to pisać?

Poza tym, co już zdążyłem wyliczyć, America naprawdę niczym się nie wyróżnia w tłumie klonów Age Of Empires. Wierzę mi, szkoda papieru na opisywanie, że America to idealny klon AOE!

Również graficznie programiści Data Becker próbowali za wszelką cenę dorównać chłopakom z Microsoftu. Nawet nieźle to wyszło, choć nie udało im się wstąpić na ten sam pułap, jaki osiągnęli ich mentorzy. Drobniotki (naprawdę małe) zastrzeżenia mam do animacji postaci. Nie poruszają się tak naturalnie jak w Age Of Empires, ale czy coś może się równać z ideałem? Za to same postacie są bardzo ładnie renderowane, szczegółowe, podobnie jak budynki oraz, że się tak wyrażę, natura. :)

Na plus należy zapisać fakt, że jednostki nie gubią się podczas przemarszu. Obdarzono je wysokim AI i bez problemu docierają najkrótszą drogą na wyznaczone przez nas miejsce. Pierwszorzędne, a może nawet rewelacyjne są odgłosy towarzyszące grze. Każda z nacji mówi oczywiście po swojemu i ciężko zachować powagę, gdy w słuchawkach rozlega się "hasta la vista baby". Z premedytacją klikałem także bizony, aby usłyszeć ryk, jaki wydobywa się z ich paszcz. Jako że muzyka niewiele odstaje poziomem od odgłosów, to oprawę dźwiękową oceniam na bardzo dobrą.

Ech, nastukałem się trochę i nadal nie wiem, co sądzić i jaką ocenę wystawić Americie? Z jednej strony, grało mi się znakomicie przez kilka pierwszych dni, lecz mimo wszystko po jakimś czasie gra minie zmęczyła. Mała liczba nowalijek powoduje, że po kilku dniach ma się już serdecznie dosyć. Patrząc na to okiem fanatyka Age Of Empires i biorąc pod uwagę grywalność oraz jakość wykonania, daję Americie osiem oczek. Jednak z punktu widzenia recenzenta zwracającego uwagę na oryginalność... nie powinienem dać więcej niż trzy. Ale co mi tam, będę liतोचिwy i postawię siódemkę, choć pamiętajcie, że to nieco naciągana ocena. No ale te wspomnienia z dzieciństwa...

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Data Becker
Dystrybutor:
Data Becker
Internet:
www.databecker.com
Wymagania:
P 266, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000, 4x CD, karta muzyczna
Akcelerator:
zalecany

Plusy:
• kilka fajnych pomysłów
• niezgorza oprawa graficzno-dźwiękowa
• trudne

Minusy:
• mała oryginalność, klon AOE
• w żadnym elemencie nie dorasta AOE do pięci
• za krótkie

Ocena:

7

Wayne John (właściwie Marion Michael Morrison (1907-1979)) - amerykański aktor, producent i reżyser filmowy, legendarny bohater Hollywoodu. Uczęszczał do Glendale High School w Kalifornii, studiował prawo i ekonomię w University of Southern California, gdzie grał także w futbol. Na ekranie pojawił się w 1926, początkowo jako statysta. Potem otrzymywał większe role dzięki poparciu swego przyjaciela, reżysera J. Forda, u którego wystąpił m.in. w filmach: "Dziwans" (1939), "Fort Apache" (1948), "Rio Grande" (1950), "Spokojny człowiek" (1952), "Poszukiwacze" (1956), "Człowiek, który zabił Liberty Valance'a" (1962). Ponadto zagrał w filmach: H. Hawks: "Rzeka Czerwona" (1948), "Rio Bravo" (1959), "Hatari!" (1962), "El Dorado" (1967), "Rio Lobo" (1970); H. Hathaway: "Synowie Katie Elder" (1965), "Prawdziwa odwaga" (1969, Oscar), a także W.A. Wellmana: "Noc nad Pacyfikiem" (1954); J. Sturgesa: "Samotny detektyw McQ" (1974); D. Siegela: "Rewolwerowiec" (1976). Reżyserował filmy z własnym udziałem: "Alamo" (1960), "Zielone berety" (1968 - współreżyser R. Kellogg).

Źródło: www.one.pl



Evil Islands

CURSE OF THE LOST SOUL

Jakieś dwa miesiące wstecz zobaczyłem w naszym piśmie piękną reklamę gry Evil Islands. Nawet mi się spodobała, zwłaszcza że w zapowiedzi wyraźnie pokazano, iż będzie się składać z trzech kompaktów. No... trzy kompakty, to już coś. W kilka dni później wezwał mnie szef i w charakterystyczny dla niego sposób wytrzeszczył oczy. Wście, on sobie wyobraża, że przeszywa rozumówę wzrokiem, a co sobie wyobraża rozmówca, to sprawa zgoda inna. "Generał, kurczę! Masz tu grę Evil Islands, zrób z niej zapowiedź, bo to wersja beta i nie do recenzji..." Taaa...! - huknąłem służbiście (ma się pewnie nawyki...) i zabrałem się do roboty. Grafika gry powaliła mnie z nóg i dobrze się stało, że miała to być tylko krótka zjawka, bo ciężko pisać, leżąc na plecach. Jakoś się sprawiłem z zadaniem, ale gryzła mnie niepewność, bo dostałem jeno dwa kompakty. No dobra, pomyślałem sobie... trzeci może zawiera muzykę?

El General Magnifico

Mimoходом zwracam uwagę na fakt, że dziesięć lat temu ilustracje muzyczną do gier komputerowych robili znajomi programistów. brzdąkając na syntezersie, a teraz proszę... David Bowie robi muzykę do gry Nomad Soul i wcale nie uznał propozycji twórców za nietakt... Wróćmy jednak do gry Evil Islands. Gra wyglądała dość ciekawie, osobliwie, że bohaterowie mówili po niemiecku, a dialogi można było sobie wyświetlić po angielsku - no, ale to kwestia zapamiętania... i tego, że miałem, jako się rzekło, wersję beta. Tym niemniej grafika gry zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Jest ona dziełem grupy rosyjskich programistów, a Rosjanie, myślę, dopiero pokażą światu, na co ich stać.

Z przyjemnością stwierdzam, że pełna wersja E.I. jest tego znakomitą przykładem. Evil Islands przypomina znakomitą grę Darkstone w tym, że w jednym i drugim przypadku mamy do czynienia z programem wykonanym w grafice 3D, która pozwala na obejrzenie miejsca akcji w dość swobodny sposób. Krótko mówiąc, robimy z kamerą niemal wszystko co, nam przyjdzie na myśl, łącznie z możliwością obniżenia położenia kamery niemal do wysokości pięt bohatera albo jej wzniesie-

nia do wysokości zenitalnej. Ma to dla gry zasadnicze znaczenie, bo okolica, w jakiej przyjdzie nam działać, wcale nie jest - jak we wspomnianym Darkstone - płaska niczym dno talerza, ale ukształtowana niezwykle rozmaicie. Mamy w niej strome góry, pagórki, bagna i morze. Możesz być pewien, że czy chcesz, czy nie, zwiedzisz je bardzo dokładnie i wielokrotnie.

Po uruchomieniu gry oglądasz sobie animację, z której jasno wynika, że jakiś potężny mag wysłał "Coś" [można się domyslać, że tym "czymś" w postaci świetlistego i latającego konika morskowego, jest dusza naszego bohatera] do świata, w którym niczego nie słyszano o human rights, i tym podobnych bzdurach. Zaraz potem gra będzie twoja...

Wcielasz się w niej w człowieka, który został wybrany przez los (czytaj - tego potężnego czarodzieja) do odegrania roli Zbawcy na pewnej opasowanej przez Zło wyspie. Przypominam, że młodzian ów o dziewięcym imieniu Zak "ocyka się", niespodziewanie dla samego siebie, na kamiennym ołtarzu pośrodku jakiejś starej świątyni, czym wzbudza panikę i jednocześnie entuzjazm kilku świadków owego cudu. A po



dotarciu do pobliskiej wioski (co samo w sobie będzie niemalym wyczynem, bo na drodze do celu przyjdzie mu się bić z niemiłymi stworami, i przekradać się - gra mnie bezlitośnie zabijała, dopóki nie odkryłem, że bohater potrafi się czołgać i świetnie mu to wychodzi - obok stworów, które są zbyt głupie, by zrozumieć, że je zabito) dowiadujemy się, iż los przeznaczył mu rolę Zbawcy. Gwoli prawdy zaznaczyć trzeba, że mieszkańcy wcale go bynajmniej nie zmuszają do natychmiastowego podjęcia się roli bohatera do wynajęcia. Wioskowy wójt napomknie tylko mimochodem, że istnieje alternatywa - ponieważ ołtarz, na którym Zak się pojawił, miał być poświęcony Zbawcy, siłą rzeczy, ten co się na nim pojawił, a owym Zbawcą nie jest, zbezczercił ołtarz w takim stopniu, że złe skutki owego czynu odwrócić może jedynie natychmiastowe spalenie świątokrady obok ołtarza. Podjęta przez Zaka decyzja dobrze świadczy o AI komputera :).

Wypada zatem ruszyć w zbawczą misję, choć trzeba przyznać, że początkowe uzbrojenie bohatera (sztylet z brązu) nie wróży za dobrze powodzeniu misji. Na szczęście, szybko można dorobić się czegoś konkretniejszego. Zgodnie z wszelkimi kanonami RPG i cRPG w miarę rozwoju sytuacji rozmaite cechy charakteru Zaka będą się zwiększać, a proporcjonalnie do nich będą pojawiać się coraz przykrzejsi wrogowie. Z tymi, nie licząc klasycznego "na plasterki!" też będzie można sobie radzić za pomocą magii (te zdolności tak można, jak należy rozwijać). Ale o tym w swoim czasie.

Na dodatek jest w tej grze sporo dowcipu (kapitałne są odpowiedzi, jakimi Zak kwituje nasze polecenia. "Taa... idź tam, idź siam... Co ty sobie myślisz, że ja nogi na loterii wygrałem?" albo "Wiem, wiem...")

Ta gra jest w sumie mocno podobna do Darkstone - tyle że lepsza.

zabij smoka i wykończ księżniczkę... a może choć raz spróbujemy odwrócić?"). Odpowiedzi te słyszymy nie zawsze... najczęściej wtedy, gdy kilka razy każemy mu zrobić to samo. Jak sobie przypomnę monotonie kretyńskich odpowiedzi, jakimi nieubłagane kwitowali nasze polecenia np. bohaterowie przesławnej gry POLANIE ("Jak kazać?"), to pomysł chłopaków z Nival wydaje mi się bardzo dobry (choć



nie nowy - już orki w Warcraft potrafiły się zdobyć na niekonwencjonalne odpowiedzi).

Animowane przez nas postacie mogą poruszać się na kilka sposobów - to znaczy, że możemy kazać im czołgać się, skradać, iść lub biec. Pierwsze dwa tryby są szczególnie pomocne, kiedy chcemy komuś upiękwić łopatki gustowną rękojeścią noża. Co ciekawsze (i oczywiście, ale nie zawsze uwzględniane w grach), cios zniemacka jest o wiele wyżej punktowany (zadajesz w ten sposób znacznie głośniejsze obrażenia).

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Nival Interactive
Dystrybutor:
GODA
(022) 864 78 25
Internet:
www.ev-il-island.com
Wymagania:
Windows 95/98/ME, PII 350 MHz,
64 MB RAM, DirectX
Akcelerator:
wymagany

Plusy:
• przepiękna grafika,
• doskonale dobrana muzyka,
• świetna grywalność
• humor

Minusy:
• właściwie nie ma...
• od biedy można by się
czepić niezbyt dużej
oryginalności

Ocena:
9+

Każda z postaci posiada jakieś specjalne umiejętności - w przypadku głównego bohatera początkowo jest to umiejętność śledzenia oraz uszczuplania zawartości sakiewek nieostrożnych przechodniów. Nasz główny bohater para się też magią. Na początku dysponuje dwoma czarami - orlim wzrokiem i czarem uzdrawiania. Nie wyodrębniono osobnej energii potrzebnej do rzucania czarów - wystarczy zwykła wytrzymałość (Stamina). Jeżeli więc po długim biegu nie będziesz mógł złapać oddechu, to o tkaniu czarów możesz zapomnieć.



U miejscowego McGyvera możesz zaopatrzyć się w rozmaite narzędzia, z pomocą których jedni bliźni czynią drugim krzywdę. Ciekawostką jest możliwość złożenia u niego zamówienia na całkiem nowy model. Wystarczy dać mu plany (można je kupić na miejscu, ale kto wie, co znajdziesz w czasie podróży), a następnie wymagane materiały i "voilà"! Nowość na rynku można nawet wzbogacić jakimś czarem.



Punkty doświadczenia zdobywasz, wysyłając przeciwników (wilki, płujące jadem żaby, ogry, orków oraz trochę innego towarzystwa) hurtowo do krainy wiecznych łowów lub wykonując zadanie zleczone ci przez kogoś innego. Możesz je - punkty - spożytkować u McGyvera z wioski, kupując za nie nowe umiejętności (posługiwanie się nowymi typami broni, poznawanie nowych rodzajów magii itp.)

Wyspa, na której zaczynasz grę, podzielona jest na kilkanaście sektorów. Kiedy w danym miejscu uporasz się już ze wszystkimi zadaniami, zostaną odblokowane przejścia, które prowadzą do nowych obszarów. Otwarcie nowej przestrzeni do penetracji za każdym razem wywoływało we mnie jęk zachwytu, bo też grafikę robili wyjątkowo zdolni plastycy. Naprawdę nie zdarzyło mi się jeszcze widzieć tak urokliwych krajobrazów. Dałbym sobie uciąć prawą rękę - tuż przy paznokciu - za to, żeby mieć takie wycucie piękna jak chłopcy z Nival. Założę się, że jeszcze nie raz o nich usłyszymy.

Doskonała jest też oprawa dźwiękowa. Znakomicie dobrana do sytuacji nastrój i barwa tonu instrumentów. Inna jest w wiosce, inna w lochach, a jeszcze inna towarzyszy walkom. Staranne podejście twórców do gry ilustruje choćby fakt, że kiedy sytuacja robi się poważna i każemy naszemu bohaterowi się skradać, kończy on ze zgrzyliwymi komentarzami i odzywa się ochrypłym szeptem, a gdy zacznie pęczać, w ogóle zamyka pysk. Dla porządku już tylko powiem, że grę można w dowolnym momencie zapisać, ma też opcję wyświetlania dialogów.

Grałem w E.I. ponad dziesięć dni i nie wiem, czy poznałem wystarczająco wiele obszaru gry, co nie pozwala mi postawić jej oceny najwyższej, 10-punktowej, ale jest to powód (braku takiej oceny) jedyny. Żadnych irytujących wad nie stwierdziłem (jakieś usterki się trafiają - ale pokażcie mi jakąkolwiek grę na PC, gdzie nie ma się czego czepić?). Gra ma znakomicie ułożoną fabułę, pyszną grafikę, która przewyższa wszystko, co widziałem do tej pory - jest pełna dowcipu, zrobiono do niej nastrojową muzykę... Czy można chcieć więcej?



Carnivores: Ice Age

“Człowiek nie jest stworzony do klęski; człowieka można zniszczyć, ale nie pokonać”.

Ernest Hemingway

Carnivores: Ice Age to już trzecia po Carnivores 1 i 2 odłona gry, w której stajemy się gotowym na wszystko myśliwym. Cała seria wywodzi się zresztą od jeszcze innego tytułu, a mianowicie Deer Hunter z 1997 roku. W tej chwili wszystko jest już chyba jasne, bo o ile “zwierzęta mięsożerne” (ang. carnivores) mogą wydawać się obce, to tyle seria Hunterów z WizardWorks jest szeroko znana i ma wielu fanów. Przy okazji dopowiem tylko, że ostatnie polowanie z Deer Hunter, czyli DH 4 świetnie sprzedaje się w Stanach, nawet mimo tego, że gra jest pełna bugów (niemal równocześnie z premierą pojawiły się stosy łatek).

Czarny Iwan

Carnivores to uboższy brat Deer Hunter. Gra właściwie identyczna, jednak postawiona wielu ciekawych opcji. Idea wykańczania prehistorycznych zwierząt może i ma jakiś sens, zaskakuje jednak fakt, że tytuł z WizardWorks jest tak okrojony. W Deer Hunter nawet niewielkie przynęty to kilka ciekawych propozycji, poczynając od specjalnego gwizdka poprzez wypchane zwierzęta, ziarno aż po urządzenia, których przeznaczenie i funkcję znają tylko zawodowcy. W Carnivores możemy naśladować odgłosy zwierząt, na którą polujemy. To wszystko. Podobnie jest ze sprzętem myśliwskim, planszami itd. To co najmniej zaskakujące i na pewno nie najlepsze rozwiązanie.

Wracamy do naszego bohatera. Przypominam, że w pierwszym Carnivores polowaliśmy na nie byle jaką zwierzynę. Goście z WizardWorks ożywił największe zwierzęta, jakie chodziły po kuli ziemskiej i tylko w celu ponownego ich uśmiercenia. Gracz mógł złowić m.in. Tyranozaura, Triceratopsa czy sławnego dzieki Jurassic Park: Velociraptora. Emocje, które towarzyszyły zabawie, psuły jednak niedociągnięcia i ewidentne niedoróbki. Jedną z nich było zachowanie dino, które głuپیaty, gdy myśliwy siedział na pagórku (mięsożerne bestie nie mogły go wówczas dostać i zaczynały kręcić się wokół własnej osi). Innym babolem był brak rozróżnienia zachowania wśród gadów, gdy łowca chował się za kuzakiem lub drzewem. Niezależnie od tego czy stał i robił pajacyki, czy też leżał płackiem na ziemi, zwierzę zachowywało się tak samo, tzn. uciekało lub atakowało. Podchodzenie do zwierzyny było w takim wypadku po prostu bez sensu.

Powyższe błędy zostały częściowo wyeliminowane. Przede wszystkim przenosimy się z trąsu do plejstocenu, czyli w czasy o wiele nam bliższe (okres od ok. 1,8 mln lat do ok. 10 tys. lat temu). Jak doskonałe wiecie, była to epoka

lodowcowa, a więc charakter lokacji jest łatwy do przewidzenia. Wielkie śnieżne doliny. Ostre, zimne turnie. Gęste lasy iglaste i wszędobylski lód. Brrr! W tym niegościnnym środowisku żyć mogły jedynie wyjątkowo silne i odporne zwierzęta, a więc oranżeria składa się z samych wielkich i włochatych potworów. Zaczę od największego, czyli Mammuthus primigenius, prościej zwanym Mamutem. Ten pokryty długim włosiem kolos mógł ważyć ponad 7 ton i mierzył niemal cztery metry w kłębie. Wielkie, zakręcone ciosy to trofeum, za które warto narażać życie.

Innym kwiatkiem w kolekcji będzie tygrys szablozębny. Wielka bestia z kłami, które doskonale określa nazwa zwierzęcia. Podobno kły służyły zwierzęciu do zatapiania ich w ciele ofiary. Nie ma co, fajnie być myśliwym.

Na twojej drodze stanie też gigantyczny miś (Cave bear), wielkie bydlę o wyglądzie nosorożca (Brontoterij), czy też ogromniasty stwór, który mógłby być kuzynem dzika (Woolly rhinoceros). Jednak najgroźniejsze nie są wcale zwierzęta największe. Okazuje się, że szczególnie niebezpieczna jest np. Diatryma, wczesnokozoiczny (eocen) nie- lotny żuraw, który wygląda jak skrzyżowanie strusia z kurczakiem. Szybko przekonałem się, że ten śmieszny ptaszek jest bardzo nerwowy, a na dodatek gustuje w świeżym mięsie. Diatryma mierzy około 2,5 metra wysokości i jest diabło szybka. Przy swoich stosunkowo niewielkich rozmiarach, staje się równie groźna jak Velociraptor w Carnivores 1.

Zwierzęta do odstrzału jest w sumie dziesięć, wliczając w to... Yeti (nie mylić z Jedim, którego też czasem mamy chęć odstrzelić - szczególnie, gdy przez kilka dni komunikuje się wyłącznie za pomocą dialogów z filmu “Gladiator”).

Tak, tak. Okazuje się, że pogromca najwyższych gór świata, Messner, wcale nie żartował, mówiąc o stworze, który widział na czubkach kilku gór (złosiłwi zarzucali mu, że miał halo z niedotlenienia). Yeti w naszej grze to wielkie, kilkumetrowe stworzenie pokryte białym włosiem. Wielka, czerwona i nalana gęba wyposażona w dwa wielkie kły może wzbudzić przerażenie.



Yeti jest niesamowicie szybki i bardzo zręczny. Wdrapie się również tam, gdzie inne zwierzęta nie mają nawet szans, co oznacza, że nie można przed nim zwać na drzewo. Potwór lubi sobie jednak przystanąć i gorylim sposobem walić łupami we własną klatkę. Jest to wymarzona sytuacja strzelca. Złowienie Yeti to zresztą największa sztuka. Dostaje się za to 1000 punktów, co powinno świadczyć o trudach, jakich wymaga polowanie (np. Mamut został wyceniony na 300 punktów). Pojawia się też nowe utrudnienie. W prekursorze serii oprócz tabeli z opisem zwierząt znajdowało się ich “zdjęcie”. Zaznaczono na nim punkty, w które należało strzelać, aby położyć zwierzę ze 100 % pewnością. Czegoś takiego nie ma w Carnivores: Ice Age, co oznacza, że trzeba naprawdę naszpikować zwierzęta ołowiem, aż w końcu padnie. Zdarza się tak w przeważającej większości wypadków, ale na szczęście można jeszcze ułożyć zwierzę do snu jednym celnym pociskiem prosto w oko.

Przenosimy się z trąsu do plejstocenu, czyli w czasy o wiele nam bliższe (okres od ok. 1,8 mln lat do ok. 10 tys. lat temu). Jak doskonale wiecie, była to epoka lodowcowa. W tym niegościnnym środowisku żyć mogły jedynie wyjątkowo silne i odporne zwierzęta. Możemy więc upolować mamuta, tygrysa szablozębego i masę innych włochatych potworów.

Trzeba dodać, że w Carnivores: Ice Age nie wprowadzono stopniowania trudności gry. Poprzedni podział na Novice, Advanced i Expert został po prostu usunięty, więc jeżeli umiejętności gracza wystarczają jedynie na złowienie śnieżnej ryby, może być problem. Do modyfikacji zachowania zwierząt, a co za tym idzie ułatwienia lub utrudnienia polowania, służą inne parametry zawarte w menu. Można ustawić “agresywność” (odpowiada za reakcje zwierzęcia na widok, zapach łowcy), “gęstość” (chodzi o ilość zwierząt na obszarze polowania), “czułość” (czyli uczulenie potworów na twoją obecność). W Carnivores 1 każda z tych czterech opcji miała trzy warianty. W Carnivores: Ice Age rozwiązano to nieco zgrabniej, bowiem zmian dokonujemy za pomocą suwaków, które pozwalają na dokładniejsze ustawienia.

Przed misją dostajesz jeszcze pakiet pomocniczy, możesz z niego skorzystać lub nie, ale od tej decyzji zależy końcowa punktacja (w konsekwencji możliwość zapoławania na kolejny rodzaj dinozaura i wycieczki na nowe terytorium). Nie mamy niestety “noża komandos” z zestawem wędkarskim, zapalkami, igłą i nitką oraz kompasem kulkowym. Kompas dostępny jest jednak na życzenie - po prawej stronie ekranu. W kieszeni mamy również Binoculars, Jest to specjalny wizjer i lornetka w jednym. Za jego pomocą będziemy mogli zidentyfikować zwierzę: poznać jego nazwę, wagę namierzonego osobnika, a przy okazji dokładnie go sobie obejrzeć.

Dostęp do broni jest uzależniony od ilości kredytów, które zdobyłeś w trakcie polowania. Początkowo można wybrać się na spacer tylko z pistoletem i kuszą. Opis pukawek w ramce. Tu tylko kilka dodatkowych szczegółów.

Wybór nie jest łatwy. Każda broń ma swoje zalety i wady. Pukawki scharakteryzowano w oparciu o cztery parametry: siła ognia, precyzja, głośność (bardzo często od tego zależy twoje życie), szybkostrzelność (tu również, ale chyba nie muszę tego bliżej wyjaśniać). Co ciekawe, nie dierzemy broni w łapie, trzymając ją niedbale przy biodrze (jak w Q2, Turoku, itd.), lecz trzymamy ją dokładnie przed sobą, cały czas celując (jak w Quake 1). Jest to konieczne, bo musimy

Z pamiętnika Hemingwaya

Pistol

Pistolet to broń stosunkowo szybkostrzelna, lecz ma niewielki zasięg. Jeżeli dodamy jeszcze to, że moc obalająca broni nie należy do największych, okazuje się, że pistolet to bardzo niepewna sprawa. Jeżeli masz tylko pistolet, a właśnie zostałeś zauważony przez tygrysa, prawdopodobnie nie zdązysz uśmiercić drapieżnika. Nieco lepiej jest, jeśli zwierzę jest wielkie, ociepały roślinożerca w rodzaju Mamuta. Wielki niczym góra i dość powolny, przyjmie kilka kul z pistoletu, co powinno go wykończyć.

Shotgun

Ta strzelba pozwala położyć sześciotonowego mamuta jednym strzałem. W pocisku znajduje się ciężki śrut, który siece zwierzę z przerażającą mocą. Oczywiście, skuteczność shotguna jest uzależniona od odległości do celu. Przeladowanie broni trwa długo, a jeżeli zwierzę zostało tylko ranne, możesz już modlić się do bozi. Wadą Shotguna, a właściwie każdej broni palnej, jest hałas. Dźwięk ten zwraca uwagę drapieżników.

Double barreled shotgun

To, oczywiście, ta sama broń co shotgun, tyle że “dwururka”. Pozwala oddać dwa strzały, czego nie przeżyje żadne zwierzę. Przeladowanie trwa dłużej niż w przypadku klasycznego shotguna. Duży rozrzut może być zaletą shotguna w wypadku niewielkich, szybkich drapieżników w rodzaju Diatrymy. Kłórasz z kul śrutu na pewno dosięgnie drapieżnika.

X-Bow

Kusza ma specyficzny system celowniczy, który pozwala oddać strzał na 40 lub 80 metrów. Jest bardzo cicha, dzięki czemu można strzelić nawet kilka razy bez alarmowania zwierzyny (o ile nie zostanie trafiona). Skuteczność kuszy jest zbliżona do pistoletu, jednak jej zalety, sprawiają, że jest to broń pewniejsza w użyciu.

Rifle (karabin)

Karabin wyposażony w celownik. Nie jest to klasyczna muszka i szczerbinka, lecz kółko umieszczone na lufie. Karabin, ze swoją mocą, jest bronią dalekosiężną. Mimo że szybkostrzelny, nie skorzystamy z tej cechy. Magazynek jest po prostu śmiesznie mały, co skazuje nas na bardzo oszczędne korzystanie z amunicji.

Sniper Rifle (karabin snajperski)

Snajperka jest wyposażona w lunetkę optyczną. Dzięki temu możemy ustrzelić nawet bardzo oddalone zwierzę. Lunetka ma zasięg lornetki, lecz większy kąt widzenia. Niestety drgania broni (chodzi właściwie o drgania dłoni odzworowane w grze) są nieco zbyt duże. Efekt ten jest dość uciążliwy, ale za to strzelec nie jest zagrożony bezpośrednim atakiem ranego i rozjuszonego zwierzęcia.



STAROŻYTNA SAGA
O STRATEGII,
WOJNIE I MAGII

PL
WERSJA
POLSKA 79 zł



mieć cały czas skupioną uwagę i pełną koncentrację, jeżeli nie... sorry mistrzu, zostawisz tu swoje kości do ogryzienia.

Kiedy bierzesz broń do ręki, nie możesz biec. Pozostaje tylko spokojny krok lub skradanie. Poprzednio działało się tak tylko wówczas, gdy operowało się bronią snajperską. Takie rozwiązanie wymusza większą precyzję, bowiem błąd kosztuje życie. Po prostu nie da się strzelać i uciekać przed zwierzęcą jednocześnie. Musisz położyć drapieżnika lub sam paść pod jego ciosami. To na pewno lepsze rozwiązanie. W końcu polowanie różni się co nieco od Quake 3 Arena.

W Carnivores: Ice Age niekiedy skradasz się przez kilkanaście minut za wybraną sztuką, cały czas kontrolując kierunek wiatru i mając oczy dookoła głowy (w każdej chwili może zaatakować cię polująca Diatryma) i szukasz dogodnej pozycji do strzału. Kiedy np. ugodzisz Mamuta w d... zad, jesteś już praktycznie trupem. Zwierzę wpadnie w furję i strąci cię (przy odpowiednich ustawieniach, można zrobić i tak, że zwierzę będzie uciekał jak kundel z podwiniętym ogonem). Jego potężna, twarda czaszka ochroni go przez kolejnymi strzałami, więc jeśli nie dzierzysz w łapie większej pukawki, masz spory problem.

Musisz podchodzić ostrożnie i ugodzić go dokładnie w

kark. Roślinozercy i tak są dość łatwymi celami. Drapieżniki w rodzaju wilka czy tygrysa bardzo często podążają twoim tropem i atakują z tyłu. Te bydlaki mają niesamowitą węch i niemal zawsze cię wyczują. Jeżeli zważysz człowieka, pójść jak po sznurku, a ponieważ poruszają się bardzo szybko, pewnie zostaniesz ich obiadem. Można i trzeba próbować zająć je z flanki, mając wiatr w twarz. Jeżeli nerwy w tym czasie nie puszcza, zostaje jeden skuteczny strzał w oko zwierzęcia. Trafisz - wygrasz, nie - zobaczysz piękną scenkę rozrywania opakowanego w zielony materiał mięska. Twórcy gry starali się, aby zachowanie zwierząt było maksymalnie naturalne. Nie niepokojone poszukują żeru, roślinozercy grzebią w ziemi, szukają owadów i roślin. Drapieżniki czają się i węszą za ofiarą. Kiedy znajdziesz się w pobliżu, wyraźnie je usłyszysz (jak stąpają, dyszą lub żerują). Ponieważ pomyślano nawet o tym, aby dźwięk dochodził dokładnie od strony zwierzęcia, możesz kierować się słuchem. Najbardziej daje się to odczuć, kiedy poluje się na Mamuta. Wyraźnie słychać, że potwór kroczy gdzieś z tyłu, nieco z boku lub jest dość daleko z przodu. W ten sposób można trzymać odpowiedni dystans, nawet nie widząc zwierzęcia, jest to naprawdę świetne rozwiązanie i niezwykle emocjonujące. Tak samo zresztą jak całe polowanie. Ponieważ nie ma tu miejsca na błędy, gra zmusza nas do maksymalnej koncentracji, a zabicie jednego zwierzęcia daje o wiele większą satysfakcję niż tona przeciwników w grach, gdzie szatkuje się mięcho co pięć sekund.

Liczyłem bardzo, że w kolejnym polowaniu z serii Carnivores, pojawią się wreszcie jakieś określone zadania. Może nie kampania, ale kilka misji, które urozmaiciłyby zabawę. Przeliczyłem się. Ponownie możemy tylko zabić ileś tam zwierząt i wrócić do domu. To oczywiście miłe, ale twórcy gry mogliby wreszcie pomyśleć o rozwinięciu tego pomysłu.

Na pozytywne wrażenia wpływają jednak dobrze zaprojektowane plansze. W sumie jest ich pięć. Mają odmienny stopień trudności. Gęsto porośnięte lasami, poprzecinane dolinami, parowami stoki są twoim przeciwnikiem, bowiem nie możesz zdać się na wzrok. Ciemne wąwozy porośnięte splątanymi kłaczami i mleczną mgłą, wsączają właściwy nastrój. Wysokie turnie i skaliste garby pełne wykrotów wypełnionych wodą wyglądają nieco pośpiesnie, ale to przecież epoka lodowcowa. Możesz trafić na pole lodowe lub płaski teren pokryty skąrlatymi drzewami. Teraz będziesz już wiedział, dlaczego nikt nie wybiera wakacji na Syberii ani za kołem polarnym.

Twórcom udało się uchwycić charakter i klimat dzikiej, niedostępnej góry. Niestety, mimo wsparcia dopalacza i detali na max, drzewka mają tę niemilą właściwość, że z bliska świecą pikselami. Lepiej więc sięgać wzrokiem ponad koronę drzew. Poważnym bugiem jest również to, że ani pan leśniczy ani zwierzęta nie zostawiają śladów na śniegu. Deptałem kaloszami, ile się dało, podskakiwałem i kucąłem. Nie ma śladu. Widać śnieg jest za bardzo ubity. Nie pomyślano też o efektach atmosferycznych w postaci deszczu czy padającego śniegu. Trochę to dziwne. Sporym urozmaicheniem jest natomiast możliwość polowania w nocy i o zmierzchu. Gra jest wówczas o wiele trudniejsza. Jęz daje więcej satysfakcji. Jeśli jeszcze uda się przeżyć, to radość zapanuje w całym domu.

Kiedy już wreszcie wykończysz wszystko, co się rusza, przenosisz się do sali pod gołym niebem, gdzie stoją wszystkie zabite zwierzęta. Trochę przygnębiający widok. Jakoś smutno mi się zrobiło, że zastrzeliłem je z zimną krwią...

Carnivores: Ice Age poprawiono nieco graficznie i dodano kilka opcji. To zdecydowanie za mało, aby uznać, że jest to zupełnie nowa gra. Co prawda, trafiamy w inne środowisko i zyskujemy nowe zwierzęta do odstrzału, jednak w gruncie rzeczy są to zmiany dość nikłe. Na pewno spodziewałem się czegoś więcej, chociaż z drugiej strony gra zachowała swój podstawowy walor, to jest spora grywalność. Ocena tytułu jest więc odzworowaniem niewielkich zmian. Na pewno da się pograć, ale Carnivores: Ice Age nie będzie grą, z którą spędzisz wiele ciekawych wieczorów. Może to i lepiej?

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Action Forms

Dystrybutor:

Wizards Works

Internet:

http://www.wizardsworks.com/

Wymagania:

Windows 9x, 2000, P 233, 32 MB

RAM, CD Rom

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- broń
- bardzo realistyczne polowanie
- zachowanie zwierząt
- możliwość polowania o zmierzchu i w nocy

Minusy:

- własność
- niemożność przyspieszenia ruchów mysłowego
- brak śladów na śniegu
- brak ciekawych efektów atmosferycznych
- brak multi



Sprzęt Buffalo Billa

Cover scent (ukrywacz zapachów)

To urządzenie pozwoli ograniczyć naturalny zapach ciała. Sam dobrze wiesz, jak to jest z tymi tygodniowymi skarpetkami i zapoconymi podkoszulkami. W czymś takim nie dasz rady podejść do dzikiego zwierzęcia nawet od zewnątrz. Minus korzystania z Cover scent jest taki, że od totalnej liczby punktów odejmowane jest 20 %. Jest to kara za ułatwienie w polowaniu, jakim jest Cover scent.



Camouflage (kamufaż)

Kolorowe rajtki i czapka z czerwonym pomponem to nienajlepszy strój na polowanie. Jeśli chcesz wyglądać naprawdę groźnie, powinieneś rzucić na plecy panterkę, a twarz pokryć specjalną substancją w kolorze zielonym. Tak wyfasowany będziesz się wydawał bardziej niebezpieczny od Rambo, a przede wszystkim zlejesz się z otoczeniem. To ułatwienie kosztuje 15 % z punktów uzyskanych za polowanie. Prehistoryczne zwierzęta mają na ogół świetny wzrok, więc będzie trzeba odzłazić te 15 procent.



Radar

Jedynie urządzenie, które jest naprawdę niezbędne. Dzięki niemu zlokalizujesz pozycję zwierzęcia. Lokacje w grze są naprawdę olbrzymie, więc poszukiwanie zwierząt "w ciemno" może trwać godzinami. Pamiętaj jednak, że radar pokazuje tylko te zwierzęta, na które polujesz. To bardzo ważna informacja, która oznacza, że nie jesteś bezpieczny nawet wówczas, gdy widzisz na radarze, że najbliższy tygrys szablony znajduje się kilometr od ciebie. W każdej chwili możesz zostać zaatakowany przez inne zwierzę, które nie znajduje się na liście do odstrzału. Niestety radar jest urządzeniem bardzo kosztownym. Tracisz aż 30 % punktów.



Double ammo load (dodatkowa amunicja)

Dodatkowy magazynek dla każdej z broni. Specjalna jednostka powietrzna zrzuca plecak z amunicją. Trochę to trwa, zanim zrealizują zlecenie, dlatego nie jest to opcja, z której można skorzystać, stojąc oko w oko z prehistorycznym wilkiem. Nie warto dźwonić po amunicję, jeżeli masz jeszcze pociski w innej broni, bowiem częściowo opróżnione magazynki nie są uzupełniane!



Cezary Pazura
w nowych, niesamowitych przygodach Różowej Pantery w grze:

Na kłopoty Pantera™



Wydawca gry
ogromnie przeprasza
wszystkich oczekujących
na grę „Na Kłopoty Pantera”
za opóźnienie premiery gry
w Polsce. Wynikło ono z przyczyn
niezależnych od polskiego
dystrybutora. Jednocześnie
informujemy, że aktualny
planowany termin wydania
to koniec kwietnia
2001.



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie letnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera... Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kącie nadęte gierki, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



Opracowanie wersji polskiej
i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

www.pinkpanther.com

©1996 Wanderlust Interactive, Inc. P.O. Box 382, New York, NY 10013 All Rights Reserved. Passport to Peril, Intelligent Fun & Games, Wanderlust and the Wanderlust logo are trademarks of Wanderlust Interactive, Inc. The Pink Panther and Characters are trademarks and ©1996 of United Artists Pictures Inc. and are licensed by MGM/UA L&M. TM used by permission. Wszelkie prawa zastrzeżone.

DUCATI

WORLD RACING CHALLENGE

No dobra, dzieciaki, powiedzcie mi, po czym można poznać, że jest wiosna? Tak, pewnie że kwitną kwiaty. Taak, wracają ptaszki, by budzić nas o czwartej nad ranem. Co? Ano właśnie - pojawiają się pojazdy dwukółowe! Chodniki zaczynają być niebezpieczne dla przechodniów - to z powodu rowerów, jeźdźnie zaś stają się polem zmagania szaleńców, którzy pełnię szczęścia osiągną dopiero wtedy, gdy kurczowo wczepieni w kierownicę i do bólu... ud ściskając nogami siodło, starają się rozpaczliwie, by nie oderwać się od rozpędzonej maszyny!... I tak przez całą wiosnę, lato, jesień...

Gem.ini

Podobno normalność od szaleństwa dzieli jedynie cienka, czerwona linia. Wielbiciele motocykli z oponami o przekroju tych do ciężarówek, dawno już minęli więcej przy pierwszym przekroczeniu limitu 220, znaleźli się po drugiej stronie granicy. I zostali naznaczeni. Znamieniem ich jest spory, czerwony punkt, punkt stanowiący logo Ducati - jednego z nielicznych bike'ów pochodzenia europejskiego, które mogą stać w szranki z "japończykami". Tym z was jednak, którzy zachowują dość rozsądku, by nie wiktac się w sport, gdzie 1 na 10 wypadków kończy się śmiercią (kwesie finansowe pomijam - zabawki powyżej 20 złotych leżą poza granicami mojej wydolności finansowej...), lecz kusi by sprawdzić, jak to jest zasiąść okrzakiem na przerosniętym rowerze o wartości 50000 PLN i dać się ponieść emocjom oraz 75-konnemu silnikowi - pozostają niezawodne symulacje komputerowe. Tych po prawdzie nie ma zbyt wiele, te jednak, które zdołały zaistnieć w świadomości wirtualnych bikerów, np. Superbike 2001, dają wiarygodne złudzenie nie tylko trudności jazdy, ale i satysfakcji z niej.

Kolejnym kandydatem do pokochania miał być Ducati World Racing Challenge. Gra wykonana przez podległe Acclaimowi Attention to Detail, pod czujnym okiem speców z Ducati. Acclaim wprawdzie już od dawna nie wprowadził na rynek niczego rewolucyjnego - ostatnim tytułem z ich stajni, o którym dało się bez mrużenia powiek powiedzieć - dobry, był Re-Volt: podobnie zresztą ma się rzecz z ATD i ich RollCage 2. Mimo to był dzień nadziei, że DWRC będzie inne. Można było tak sądzić, gdyż Attention to Detail nie ograniczyło się do standardowego przedstawienia któregoś ze sportów motorowych i tym samym zaoferowania graczom jedynie szansy uczestnictwa w wąsko pojętym dwukółowym szaleństwie. Poszło nieco inną ścieżką wytyczoną przez EA i ich Need for Speed: Porsche 2000. W ten też sposób

Motto: Ducati World miał potencjał, by stać się czymś nadzwyczajnym. A jest... najzupełniej przeciętną zrecznościówką, z mocno niedopracowanym kodem odpowiadającym za wrażenie z jazdy i obsługę kontrolerów.

Ducati miało otrzymać to, co stało się udziałem Porsche - wspaniałą, multimedialną prezentację tak firmy i jej historii, jak całej linii produktów - od tych najstarszych z lat 50 po aktualne SuperBike'owi. Czy tak się stało? Spójrzcie na ocenę ujawnia, że nie do końca. Co zatem w Ducati

"Don't follow your dreams, ride them!"
"Nie ścigaj swoich marzeń, okiełznaj je!"

Trudno uwierzyć, że nazwa Ducati (a ściślej Società Radio Brevetti Ducati) okiełznała początkowo jedynie firmę produkującą części do... odbiorników radiowych! Dopiero w 1946 roku pojawił się pierwszy omen tego, z czego aktualnie Ducati słynie. Był to mały, czterocylindrowy silnik napędzający... rower, do którego go przymocowywano. To, jak się szybko okazało, było sukcesem jedynie potowicznym: klienci reagowali znacznie lepiej, gdy silniczki temu towarzyszyła odpowiednio skonstruowana, dopasowana doń rama. W ten sposób powstał pierwszy prawdziwy motocykl Ducati - Cucciolo, co zarazem stało się pierwszym milowym krokiem na drodze ku dzisiejszym stalowym potworom.

Z biegiem czasu silniki rosły i sukcesywnie też zwiększały się ich możliwości. Już w 1953 wśród modeli fabrycznych pojawiły się silniki o pojemności 125 cc (centymetrów sześciennych). W 1964 Mach 250 był w stanie rozbijać się do prędkości ponad 150 kilometrów na godzinę! Ducati zaczęły też pojawiać się na torach wyścigowych i zdobywać laury. Tak było np. w 1972, gdy nowe, dwucylindrowe 750 zajęły dwa pierwsze miejsca w Imola 200 Miglia bądź w 1978, gdy Mike Hailwood wywodził się of Man Tourist Trophy na swoim modelu Super Sport o poj. 900 cc! Następne wyróżnienia posypały się w zawrotnym tempie, które utrzymuje się po dziś dzień...

World się znalazło, a czego zabrakło?

Ducati World Racing Challenge, starając się zaprezentować markę D jak najszerzemu gronu graczy, oferuje ryzyk w dwóch trybach: arcade i symulacyjnym. Ten pierwszy pozwala zaliczyć parę rundek na dowolnym z bike'ów, bez konieczności zastanawiania się, czy nas wpuszczą na tor (wyjaśnienie za moment). Ten drugi daje zdecydowanie ważniejszą możliwość założenia kasku kogoś, kto ma czerwoną kropkę (logo Ducati) zamiast serca. Jego sensem i celem będzie pozyskanie jak największego garażu bike'ów - od tych z lat 50, poprzez Monstery do SuperBike'ów. Dokonać tego można, jedynie wygrywając kolejne rajdy: tylko wtedy otrzymamy kasę, którą następnie przeznaczymy na zakup motoru, części, elementu stroju (ten też odgrywa tu rolę). Słowem: chodzi o to, by z początkowych 10000 papierów zrobić majątek wystarczający na zakup jednej sztuki z każdego modelu Ducati, jaki pojawił się na świecie! Czy to nie wspaniałe? Wystarczy przecież przypomnieć sobie, jaką radość dawało zdobywanie kolejnych Porsche...

Tu, zdobywanie kolejnych Ducati satysfakcji nie daje. Co więc nie zagrało? Ano wszystko... Pierwszy zgrzyt zębów graczy wywołuje wygląd i rozplanowanie menu. Wygląda ono, mówiąc najprościej, tak jak gdyby robiono je w ogrom-

odgrywa to żadnej roli? Albo że zaimplementowano wychylenie ciała na boki, jeśli praktycznie nie ma to żadnego znaczenia i jeździ się tak samo... Podobnych pytań można by zadać wiele, np. jak to jest, że przy zderzeniach upadasz zwykle tylko ty? Wreszcie: nie wydaje mi się, by 750-tki były w stanie, jak to tymczasem w Ducati World robią chętnie i z dowodzącą zaangażowaniem wprawą, śmigać po ścianach... Być może byłoby to do wytrzymania w trybie zrecznościowym - kto chce, ten bawi się w THPS na motorze; jednak w trybie, było nie było symulacji, zupełnie bezpieczne odbicia od ścian powinny być w jakiś sposób ograniczone...

nym pośpiechu tuż przed tłoczeniem mastera. To jednak, jak się ono prezentuje, jest, okazuje się, najmniejszym problemem - głównym jego grzechem jest kompletna niefunkcjonalność! Przykładem niech będzie fakt, że load/save znajduje się wyłącznie w jednym z submenu w arcade, co jest ciekawe o tyle, że zapisywanie stanu gry przydaje się raczej w trybie kariery...

Dalej jest wcale nie lepiej - starając się dopasować do sylwetki motocykla, nie sposób nie zauważyć, że tak model maszyny, jak i obraz świata dookoła, czyli 8 niezłych, lecz nie rewelacyjnych torów, nie jest w stanie osiągnąć oceny wyższej niż dopuszczająca... Grafika jednak nigdy nie powinna przystaniać tego, na czym symulatory stoją - wystarczy przypomnieć sobie GP3, które, choć przeciętne pod względem graficznym, to w płaszczyźnie grywalności (gdy pozwolić mu rozwinąć skrzydła) stoi na nieprawdopodobnie wysokim poziomie. W tym przypadku jednak grafika jest jedynie preludem do ogólnych narzekani: tym razem dotyczy one czegoś, co w symulatorze najważniejsza: engine'u jazdy. Niestety, właśnie to, co powinno stanowić pretekst do wytyczonych treningów, zostało uproszczone ponad wszelkie normy. Cóż więc z tego, że istnieją odrębne hamulce na każde z kół, skoro w czasie gry nie



Decydującym wreszcie czynnikiem, tym który przekreśla szansę Ducati World na ocenę wyższą niż 5, jest sterowanie. Tu problem polega na tym, że nie sposób w praktyce dobrać satysfakcjonującego sposobu kontrolowania



maszyny. Wybór kontrolera jest wprawdzie standardowy i nie budzi zastrzeżeń - klawiatura (ściślej - 2 obłożenia klawiatury, bo w grze obecny jest split-screen) bądź joy - jednak mankament kryje się głębiej. Wystarczy tylko powiedzieć, że w przypadku klawiszy nie da się modyfikować ustawień defaultowych (podstawowe manewry to cały blok klawiszy, więc niemożliwa jest zmiana np. tylko klawisza przyspieszenia). Gdy, natomiast, o joy'u mowa to efektywne ściganie się staje się niemożliwe przez kompletny brak dead-zone, co sprawia, że najmniejsze jego wychylenie skutkuje natychmiastową i nieproporcjonalnie wielką reakcją motocykla. Fakt, łatwiej w tym momencie o przechodzenie szklan (pożłżgi to rzecz w DW praktycznie niespotykana), znacznie trudniej jednak, przy dużych prędkościach, o utrzymanie motoru w linii prostej!

Wiedząc już tyle o Ducati World, można by zapytać, skąd wzięła się znajdująca pod tekstem, a nie najgorsza przecież ocena. Ano stąd, że prócz trybu single-player DW oferuje również tryb multi-player, a ściślej nieodmiennie atrakcyjny, najłatwiej osiągalny jego rodzaj - split-screen! Gdyby nie on, gdyby nie możliwość ścigania się z kumplem, dodatkowo ułatwiona relatywnie niewielkimi wymaganiami sprzętowymi, trudno byłoby znaleźć powód, by w ogóle o nim mówić... Miał to być bowiem dwukółowy Need for Speed: Porsche 2000, czyli prawdziwa uczta dla tych wszystkich, którzy słysząc narastający ryk silnika, nie tylko nie zatykają uszu, ale zupełnie podświadomie kierują się tam, skąd pochodzi. Nie stało się tak - mimo to, że istnieje spojrzenie wprost na owiewkę, nie czuje się wcale, że rzeczywiście udało się nam znaleźć w samym centrum zdarzeń. Tu jazda sprowadza się do ciśnięcia klawisza "góra" i mieszczona się w zakrętach...

Słowem, w Ducati World niczego prócz samej marki nie znajdziemy. To najzupełniej przeciętna zrecznościówka, z mocno niedopracowanym kodem odpowiadającym za wrażenie z jazdy i obsługę kontrolerów. Gdyby Ducati zachowywały się tak samo, już dawno by ich nie było... □

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Acclaim
Dystrybutor:
Acclaim tel. (001) 8002873926
Internet:
http://www.acclaim.com/games/
ducatiworld/
Wymagania:
PI 266, 32 MB RAM, 4X CD-ROM,
DirectX 7.0a
Akcelerator:
16 MB, wskazany

Plusy:
• idea
• Ducati
• licencje

Minusy:
• realizacja

GROUND
CONTROL
DARK CONSPIRACY



OFICJALNY
DODATEK DO
GROUND CONTROL
ZA DARMO!

PRZY ZAKUPIE PEŁNEJ WERSJI GRY

Dystrybucja
w Polsce:
www.play-it.pl
Wirtualny Sklep
Realne Korzyści
www.mig.pl
tel.: (033) 811 87 29

SIERRA flapside massive
www.sierra-online.co.uk

© 2000 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Sierra, the "S" logo and Ground Control are trademarks of Sierra On-Line, Inc. Flapside and the flapside.com logo are registered trademarks of Flapside, Inc. The Massive Entertainment logo is a trademark of Massive AB. All other trademarks are the property of their respective owners.



ODYSEJA

w poszukiwaniu Ulissesa

Jakiś czas temu przyszło mi opisywać grę "ODYSSEY: in search of Ulysses", ostatni wyrób firmy Cryo, a oto mamy już wersję zlokalizowaną. Lokalizacja jest tradycyjnie (jak w przypadku firmy CD PROJEKT) bardzo dobra i zrobiona bardzo profesjonalnie. Chłopcy z firmy CD PROJEKT robią swoje bardzo dobrze, co znaczy, że lokalizacji niczego się nie da zarzucić. Otrzymujemy nie tylko grę i instrukcję do niej, ale materiał dodatkowy w postaci wyjaśnień, jakie na ręce gracza składają twórcy gry. Mamy w nich krótkie wprowadzenie, przedstawienie przyczyn, dla jakich nasz bohater podejmuje się straceńczej w gruncie rzeczy misji i krótkie omówienie poszczególnych etapów gry. Widać, że twórcy dobrze odrobili swoją lekcję, choć za żadne skarby nie umiałbym odpowiedzieć, czemu greckiego Odysa zmieniono na rzymskiego Ulissesa. Tytuł gry brzmi dość idiotycznie i po polsku, i po angielsku... ale nie będę się wymądrzał.

El General Magnifico

CD PROJEKT zrobił kawał bardzo dobrej roboty, angażując doskonałych aktorów. Można by, co prawda, dyskutować, czy Marian Kociniak jest przekonujący jako homerycki żeglarz (ja poczułem lekkie zdziwienie, usłyszawszy Franka Dolasa w starożytnej Grecji, ale młodzi gracze nie mają pewnie tak dobrej jak ja pamięci słuchowej). Jak tak dalej pójdzie, to pracowitość i determinacja kilkunastu polskich aktorów pokona ogólnoswiatowe wysiłki twórców gier i wszystkie nowe produkty będą opracowane przez kwiat (i parę kaktusów) scen polskich. Mam też nieodparte wrażenie, że lada moment w jakiejś grze któryś z przeciwników rzuci panu Kociniakowi w twarz nieśmiertelne: "Ty dworska gnido!".

Generalnie rozumiem tendencję, jaką się kierują twórcy lokalizacji wszystkich gier, nie jestem jednak pewien, czy nie dojdziemy w tym do stanu takiej śmieszności, jaką osiągnęli nasi południowi sąsiedzi (pamiętacie słynne: "Hej, ja sem netoperek!" w ustach Batmana?). Z drugiej strony, wiem, że nie wszyscy nasi czytelnicy posiadli "lengylidz" w stopniu choćby zadowalającym i subtelności wielu gier po prostu do nich nie dotrą. Cóż zatem robić? Ha! Pewien skośnooki twórca Imperium Zła mawiał, że trzeba się uczyć, uczyć i jeszcze raz uczyć.



Sztuczny żwir i ciemność, którego szuka Ulisse.



Nie odkryję chyba zbyt wielkiej tajemnicy, jeżeli powiem, że przynajmniej w 95% polscy fani gier komputerowych (a zwłaszcza przygodówek) swoją w miarę znośną znajomość języka Burnsa, Szekspira i Howarda (choć ten ostatni był grafomanem, co się zowie...) zawdzięczają grom i komputerowi. Nie da się zaprzeczyć (przykład mam z domu), że przy grach komputerowych można zdobyć całkiem niezłą znajomość ameroangielskiego. Kiedy trzeba się nauczyć kilku słówek na sprawdzian, to pal sześć, ale kiedy trzeba zrozumieć grę... to zgoła inna sprawa. Znajomy nastolatek jednocześnie zaczął naukę angielskiego i niemieckiego w szkole. Angielski zna, po dziesięciu latach nauki wcale dobrze, w niemieckim nadal potrafi powiedzieć tylko: "Hande Höch!". "Lengylidz" opanował, oczywiście, za pomocą gier komputerowych...

Wszystkiemu temu niesie kres fala lokalizacji gier. Młody człowiek nie będzie już się musiał wysilać, by zrozumieć, co jest grane, bo treść gry zostanie mu podana na talerzu przez tłumaczy (przekładaczy) i akto-



A więc w końcu przyszedł Ulisse. Mistrz miedzy innymi wieści o niej. Jak się miewa nasz bohater?



row. Cóż... ja osobiście wolę oryginały, ale pewnie głęboko się myślę. Wyjątkami są gry, które można kupić w obu wersjach (przykładem Baldur's Gate II), a jak już nasi dystrybutorzy coś spolszczą, to nie ma zmiłuj. Jest, co prawda, wyjście, jakie zastosowali ci, co przedstawili nam spolszczenie gry "Blair Witch" - głosy w oryginale, a napisy po polsku. Rozwiązanie najtańsze (nie bez znaczenia dla kieszeni graczy!) i chyba najlepsze. Powyższa opinia wzbudziła w redakcji gwałtowną burzę, w któ-



regułą. Moje zastrzeżenia do Mariana Kociniaka biorą się zresztą wyłącznie z zazdrości - ponieważ sam mam głos jak nieudane eksperymenty dodekafonistów, zazdroszczę tym, co mają giętki, wyrazisty i potrafią go znakomicie używać. I - przynajmniej - nie da się zaprzeczyć, że dzięki lokalizacji gra może przynieść uciechę większej liczbie graczy, niż gdyby ją zaprezentowano saute.

Dla porządku tylko trzeba rzec jeszcze, że polscy dystrybutorzy nie byłiby sobą, gdyby nie dali choć niewielkiej plamy, jaką w tym wypadku jest zmiana numerów dysków - w rzeczy samej, instalację gry należy zacząć z dysku 2, a potem wkładać do napędu dysk 1. Ale w końcu to drobiazg. Za spolszczenie gry - bo tylko ono jest oceniane daję 8/10.

Wracając do omawianej gry, trzeba stwierdzić, że rzecz zrobiono sprawnie i bardzo dobrze pod względem technicznym. Starannie też spolszczono instrukcję - co nie zawsze ostatnio jest

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Cryo

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.cryo.com

Wymagania:

PII233 MHz, Windows 95/98/ME,

32 MB RAM

Akcelerator:

wskazany

Plusy:
• bardzo dobra jakość nagrania
• nienaganna dykcja
• doskonały przekład

Minusy:
• powierzenie głównych ról kilku tym samym aktorom

WHEELER MOVEMENT | 2001



WHEELER
WORLDWIDE

WHEELER POLSKA

wheeler@warman.com.pl, www.wheelerpolska.home.pl

Tel.: + 22 / 795 13 04, fax: + 22 / 789 00 18

CENTRA WHEELERA

BIAŁYSTOK 676 13 95, GDYNIA 623 77 83, KALISZ 767 18 97,

KRAKÓW 412 71 88, ŁÓDŹ 649 11 85, OLSZTYN 534 36 89,

POZNAN 820 01 61, 849 24 08, SŁUPSK 842 29 04,

SZCZECIN 421 34 20, WROCŁAW 322 28 88, RZESZÓW 852 29 05

WARSZAWA: AL. NIEPODLEGŁOŚCI 111 TEL. 646 62 95, UL. GÓRCZEWSKA 250 A TEL. 664 68 96, UL. NOWOWIEJSKA 5 TEL. 636 55 17, UL. POWSTAŃCÓW ŚLĄSKICH 18C TEL. 665 97 80, UL. REYMONTA 17 TEL. 835 08 80, UL. ŻŁOTA 83 TEL. 624 91 46, KOMISJI ED. NAR. 95 TEL. 644 03 00, FASZYNOWA 2 (RÓG MARSA I PŁOWIECKIEJ) TEL. 613 39 63, DERENIOWA 8 TEL. 644 61 91, UL. DOBRA 17 827 97 13, PRUSZKÓW TEL. 758 70 36, PL. C.H. JANKI TEL. 720 47 76, WYB. GDYŃSKIE 2b (PRZY MOŚCIE GROTA) TEL. 0501 588 267, UL. 17 STYCZNIA 36/38 TEL. 846 86 99, UL. GRÓJECKA 118 TEL. 668 65 65

BIAŁA PODLASKA 342 00 12, BIAŁYSTOK 742 46 58, BIELSKO BIAŁA 812 25 98, 810 38 22, BŁONIE 0602 326 874, BRZESKO 686 48 85, BYDGOSZCZ 371 37 82, CHORZÓW 241 35 91, CIECHOCINEK 0601 212 319, CZĘSTOCHOWA 324 61 60, ELBLĄG 234 45 65, ELK 621 55 47, GLIWICE 231 23 60, GŁOGÓW 834 11 70, GOLINA 740 40 95, JASŁO 448 20 02, KATOWICE 252 08 88, KIELCE 344 89 41, 344 79 00, KŁODZKO 867 84 40, KONIN 244 42 39, KRAKÓW 412 71 88, 269 05 87, 422 04 25, 285 29 62, MSZANA DLN. 331 01 10, OLSZTYN 534 36 89, LESZNO 520 30 47, LUBLIN 743 65 76, ŁUKÓW 798 28 34, MIŃSK MAZ. 758 72 64, NYSA 433 32 74, OPOLE 453 88 24, OSTROWIEC ŚWIĘT. 265 22 46, OTWOCK 788 02 03, PIOTRKÓW TRYB. 646 30 72, PISZ 423 59 68, POZNAN 833 70 73, 866 33 68, 841 19 15, 848 30 48, PUŁAWY 888 06 89, RYKI 865 35 22, SIEDLCE 633 09 31, SKARŻYSKO KAM. 251 57 24, SOCHACZEW 833 27 95, SUWAŁKI 565 08 39, TORUŃ 621 07 30, WAŁBRZYCH 843 38 13, WŁOCŁAWEK 412 17 55, ZAKOPANE 201 31 53, ŁANCIUT 225 55 06, LUBATRÓW 855 40 37, ŚREM 283 67 29

Koszykówka

Manager 2001

Nie lubię koszykówki! O tym każdy dobrze wie i dlatego co niektórzy byli zdziwieni, gdy w redakcji pojawiło się pudło z Koszykówką [db1]Manager, a ja stoczyłem o nie żarliwy bój. Menadżer to jednak menadżer, nawet gdyby pojawił się menadżer pływania synchronicznego to na pewno bym w niego zagrał. Nie odstraszyła mnie nawet świadomość, że Koszykówka Manager 2001 wyszła spod ręki twórców Ligi Polskiej Manager, o której to grze mam jak najgorsze mniemanie.

Bambino de Bodom

Rok temu niemal płakałem, gdy przyszło mi recenzować Ligę Polską Manager 2000, a to z powodu tego, że gra nie spełniała żadnych wymogów, jakie stawia się w chwili obecnej przed grami menedżerskimi. Gra w LPM nie należała do przyjemności, a ocena, jaką wówczas wystawiłem, była raczej powodowana sentymentem (w końcu polska gra o polskiej lidze i stare dobre czasy P 75) niż jej rzeczywistą wartością. Drugi raz nie mam jednak zamiaru być litościwy dla czegoś, co jest odrzewanym daniem, a w dodatku jeszcze gorzej podanym niż LPM 2000.

lat i nadal panowie z Marksofetu stoją w tym samym miejscu.

Dość tego wymądrzania, bo jeszcze pomyślicie, że to coś osobistego, a nie że gra jest kiepska. Spodziewałem się po niej wiele, bo w końcu jest to pierwszy menedżer koszykówki, a tymczasem autorzy poszli po linii najmniejszego oporu i nie patyczkując się, za pomocą engine'u LPM powstawiali zamiast nazwisk piłkarzy ich dane. Zamiast ustawień typu 4-4-2 dali nam możliwość usta-

Najbardziej chyba zdenerwowała mnie sama stabilność programu. Z tego, co pamiętam, to LPM 2000 bardzo lubił się wieszać, ale to, co dzieje się z Koszykówką Manager, to skandal. W domu nie udało mi się w ogóle jej uruchomić, a w pracy na dwóch kompach wieszala się z częstotliwością pocisków wypływających z kaskasznikowa. To chyba nie jest przypadek, że trzy komputery nie potrafią sobie z tą grą poradzić? Coś mi się wydaje, że panowie "testerzy" zbyt-

nio nie przyłożyli się do swej pracy...

Zupełnie nie pojmuję, jak w roku 2001 można wypuścić gnioła, który proponuje graczowi mniej funkcji niż menedżery, jakie pamiętam z Atari ST sprzed mniej więcej ośmiu lat! A do tego ta uboga szata graficzna i najgorsza muzyka, jaką w życiu słyszałem... Na litość, panowie programiści, weźcie się za robienie nowych poziomów do Tetrisa, a nie za menedżery! Pomyślcie tylko, że wasza gra jest być może pierwszą, po jaką sięga młody gracz - i co wówczas? Na zawsze zniechęci się do gry w menedżery. Owszem, pierwsza odsłona LPM podobała mi się, ale to było jakieś pięć lat temu i wówczas również LPM nie należał do supergier. Tymczasem minęło kilka ładnych



Mecze o I miejsce w sezonie 99/00

1. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 78:64 (48:30) [stan rywalizacji 1-0]
2. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 62:48 (30:29) [2-0]
3. WTK Anwil Włocławek - Zepter Śląsk Wrocław 59:57 (35:27) [1-2]
4. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 71:70 (56:56, 33:28) [3-1]
5. Zepter Śląsk Wrocław - WTK Anwil Włocławek 84:71 (47:34) [4-1]

wienia strefy czy indywidualnego krycia i uznali, że to koniec ich pracy. Menu są na tych samych miejscach, identycznie wygląda trening, podpisywanie kontraktów, sprawy finansowe (chociażby reklamy), rozbudowa stadionu... o przepraszam, oczywiście hali, ustalenie cen biletów etc. Najbardziej wkurzające jest w tym wszystkim to, że duży nacisk został położony na sprawy organizacyjne klubu, a mało na taktykę czy trening. Może trzeba było zrobić grę w stylu - to piszę bez złośliwości - "Poradnik maklera", a nie menedżer SPORTOWY?

Nie jestem w stanie zrozumieć, dlaczego nie ma opcji pozwalającej na dokładne opracowanie kilku schematycznych akcji. Jak oglądam kosza w telewizji (znaczy się Śląsk, jako lokalny patriota), to praktycznie zawsze w końcówce meczu trener bierze czas i rysuje na tabliczce jakąś tajemniczą zagrywkę, która w jego mniemaniu pozwoli jeszcze wygrać to spotkanie. Tymczasem takiego czegoś w Koszykówce Manager brakuje. To tak, jakby w hokeju nie można było wycofać bramkarza lub jakby nie było kar. Po co autorzy skupiają się na tak nieistotnych rzeczach jak szczegóły kontraktów koszykarzy (np. trzy rodzaje wczasów czy ubezpieczeń!), skoro brakuje tak podstawowych dla trenera spraw jak opracowanie akcji, a trening i taktyka to raczej kpina z graczy?

Osobny paragraf lamentów stanowi oprawa audiowizualna tego "dzieła". Nie chodzi mi o samą grafikę, bo menedżery właśnie posiadają za założenia ubogą (grunt, żeby funkcjonalną) szatę i nikt specjalnie się o to nie pluje. To znaczy do czasu. Graficy są najwyraźniej daltonistami, gdyż dobór kolorów... jest fatalny, aby nie powiedzieć ohydny! Pomarańczowy wrecz idealnie się zlewa z zielonym i szarym! To oczywiście ironia, ponieważ naprawdę wygląda to na ekranie monitora jak dwutygodniowa pizza hawajska.

Spotkania przedstawiono dokładnie tak samo jak w LPM 2000, czyli za pomocą tekstu. Brak animacji nie przeszkadzał mi w LPM (jako że taki sam wariant stosuje się od lat w moim ukochanym Championship Manager), ale w przypadku Koszykówki Manager brak takich jednak mocno utrudnia życie, bo nie mogę sobie wyobrazić tego, co czytamy. Może dlatego, że teksty obrazujące daną sytuację są skąpe, infantylne, banalne i niezbyt poprawne gramatycznie. Weźmy chociażby taki komentarz: "McNaull Joe trafiał rzut wolny, Joe McNaull trafiał rzut wolny".



Pomijając, że brzmi to jak komentarz dziesięciolatka (panowie zobaczcie, iloma zwrotami operują ludzie z Sports Interactive w CM!!!), to w Polsce ZAWSZE pisze się imię przed nazwiskiem. Ostatnio dostałem za to po uszach na studiach, więc niestety wiem, co piszę... Cały komentarz to raptem kilka zdań. Nie będę pisał o muzyce, jako że nie jest ona istotna w menedżerach, a poza tym wszyscy wiemy, na jakim poziomie stała we wszystkich częściach LPM.

Hmmm... tak w zasadzie to jednak muszę się na koniec zgodzić z hasłem reklamowym Koszykówki Manager 2001. Faktycznie jest to najlepszy menedżer koszykówki, w jakiego grałem! Aczkolwiek jest to również JEDYNY menedżer koszykówki, a zatem konkurencja w tej kategorii nie była zbyt silna. Mają tam widać dobrych speców od marketingu. Pewnie kilka osób się na mnie/nas obrazi za tę recenzję, ale cóż - to nie tekst sponsorowany, tu się wali prawdę w oczy. Może to da do myślenia i za następnym podejściem wyeliminowane zostaną, choć w części, wspomniane usterki.

Być może dziesięciolatek, który dostał kompa na Gwiazdkę i jest fanem kosza, zachwyci się Koszykówką Manager 2001. Jest w końcu w wersji polskiej, jest łatwa, a do tego w pudełku znajdziecie skarb kibica ze składami drużyn. (Inna sprawa, że składki owe są z początku sezonu, czyli już nieaktualne.)



Choćby nie wiem co, to nie potrafię powiedzieć niczego dobrego o Koszykówce Manager 2001. Dla mnie - gościa, który gra we wszystkie menedżery, jakie ukazują się na rynku gier, produkt Marksofetu nie spełnia najwzruszającej warunku, aby konkurować z dobrymi współczesnymi menedżerami.

Ocena:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Marksoft
Dystrybutor:
IM Group tel. (022) 6422766
Internet:
http://www.marksoft.com
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, CDx16
Akcelerator:
nie trzeba

Plusy:
• menedżer koszykówki
• dołączony skarb kibica

Minusy:
• cała gra jest pięknie archaiczna i nie spełnia warunków nowoczesnych menedżerów!!!
• bez przerwy się wiesza

**Na szczęście
jest COOL
GAMES**



Heart of Darkness
- tylko 29.90 zł



**Klimat tej gry
może na serio
przestraszyć!**

PEŁNA WERSJA GRY **Heart of Darkness**

**COOL
GAMES**



KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER KOMPUTEROWYCH

Numer 6/2001 (17) Cena 29,90 zł

INSTRUKCJA PO POLSKU



Cena na szczęście nie.

Wyobraź sobie, że jesteś bohaterem jednej z najsłynniejszych gier platformowych (albo przygodowych, jak twierdzą specjaliści) wszech czasów. Zaspiszasz na lekcji w szkole i... przenosisz się do mrocznego świata Heart of Darkness. Masz na imię Andy. Gdzieś zapodział się twój czworonożny przyjaciel. Zanim go znajdziesz, spotkasz niewyobrażalnie brzydkie potwory. Właściwie to ich cienie. Rozprawisz się z nimi laserowym blasterem. Będzie trzeba trochę pogłównkować, żeby tę grę ukończyć.



Uwaga:
w cenie egzemplarza
zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu:

Miejscowość: Kod Pocztowy:

Województwo: Tel.:

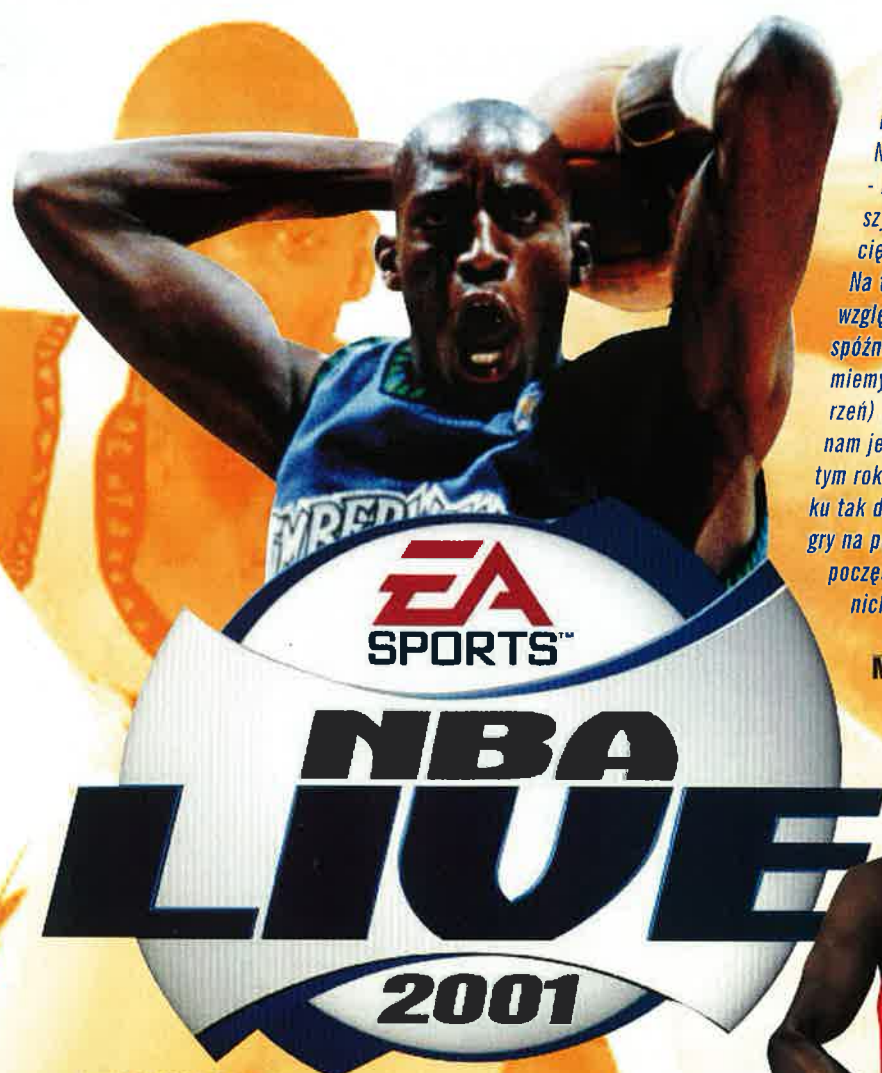
Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

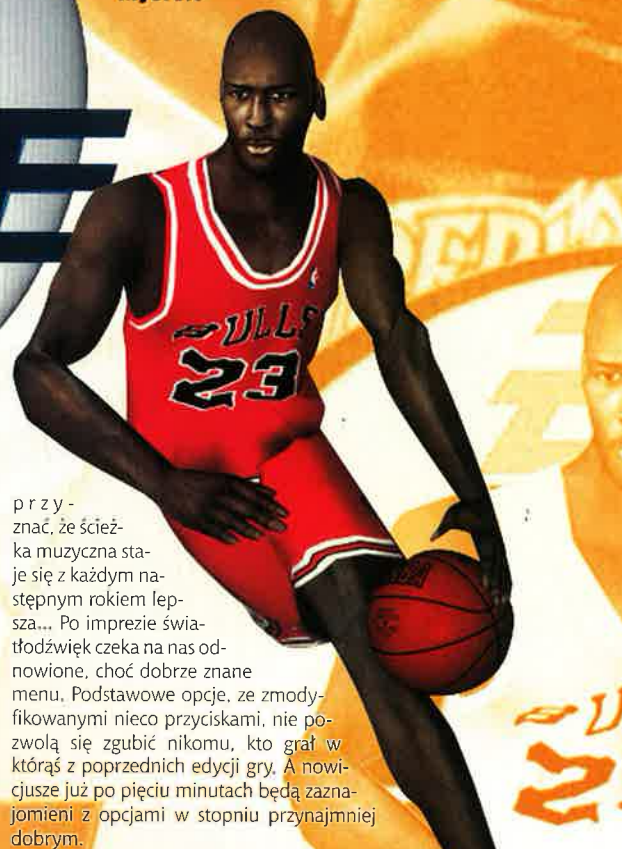
**COOL
GAMES**

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640



Jordan! Jordan! Jordan! Eeee... Gdzie Michał? A no tak! Przecież jest na emeryturze. W zasadzie, co to jest NBA? Bo większość na pewno już zapomniała... Tłumaczę - NBA to taka ekskluzywna i najlepsza na świecie liga koszykówki, której mecze możemy oglądać, wykupując za ciężkie pieniądze abonament jednej z platform cyfrowych. Na tym nasz kontakt z NBA kończy się definitywnie, ze względu na: A. brak gotówki na abonament cyfrowy albo B. spóźnione wydanie kolejnej części gry. W tym wypadku zajmujemy się opcją B. Po okresie błędów i wypaczeń (bez skojarzeń) nadeszła wreszcie wiekopomna chwila, w której dane nam jest obejrzeć kolejną edycję gry ze stajni EA Sports. W tym roku przyszło nam bardzo długo czekać, co dziwi w wypadku tak dbającej o terminy firmy jak EA. Wielu spodziewało się gry na początku października zeszłego roku, czyli tuż przed rozpoczęciem rozgrywek ligi - jak to miało miejsce w poprzednich latach. A tu, premiera dopiero grubo po Sylwestrze...

Mycroft



Na początku rzuca się w oczy brak kilku bardzo istotnych opcji dostępnych w poprzedniej edycji gry. Pierwszy nieobecny to turniej rzutów za trzy punkty - z jakiego powodu nie został uwzględniony w pierwszej edycji gry w XXI wieku - nie wiadomo. Drugą zagadką jest brak opcji "Trening". Można było spokojnie porzucać do kosza - bez stresu, bez niepotrzebnego pośpiechu. Myślę, że wielu graczy właśnie dzięki tej opcji poprawiło swoją koordynację i nauczyło się poprawnie wykonywać niektóre sztuczki. Czyżby wycinanie z gry obydwu powyższych opcji spowodowało takie opóźnienia w jej ukazaniu się na rynku?;). Szczerze mówiąc, nie mam zielonego pojęcia. Sam fakt opóźnienia nie ma w grze żadnego odbicia. Faktem jest wiele zmian, ale wydaje się, że okres prawie pięciu miesięcy poślizgu to zbyt dużo jak na to, co otrzymaliśmy.

Na początku wita nas bardzo ciekawe i dość nietypowe jak na NBA Live intro. Scenki z motion capture z Kevinem Garnettem przeplatane z animowanymi sekwencjami z gry oraz najazdami na wokalistę wykonującym muzyczny podkład to, przynajmniej, dość nietypowy pomysł, jeśli spojrzeć na intrygę z poprzednich części gry. Ale nie mówię też, że jest ono złe - wręcz przeciwnie. Doskonały kawałek hip-hopu wpleciony w dynamicznie pojawiające się obrazy to kawał solidnej roboty. Zresztą, ten rodzaj muzyki będzie towarzyszył nam na większości ekranów w czasie gry. Muszę

przyznać, że ścieżka muzyczna staje się z każdym następnym rokiem lepsza... Po imprezie światłodźwięk czeka na nas odnowione, choć dobrze znane menu. Podstawowe opcje, ze zmodyfikowanymi nieco przyciskami, nie pozwolą się zgubić nikomu, kto grał w którąś z poprzednich edycji gry. A nowocześniejsze już po pięciu minutach będą zaznajomieni z opcjami w stopniu przynajmniej dobrym.

Przeglądając dostępne tryby gry, nie można nie wspomnieć o trybie "Franchise", czyli wielosezono-

Obcięto kilka trybów gry (zupełnie niezrozumiały krok...), poprawiono wszystko, co było do poprawienia. Gra w sumie udana, ale porządny update do Nba Live 2K załatwiłby sprawę równie dobrze - zbyt mało różnic w stosunku do poprzedniej edycji gry.



wej opiece nad wybranym zespołem. Dzięki niej każdy dostanie szansę poprowadzenia swojego ulubionego zespołu przez dwadzieścia pięć ligowych sezonów NBA. Włączając w to takie atrakcje jak Draft czy poczywisty handel zawodnikami. Ale to opcja przeznaczona raczej dla koneserów i graczy z zacięciem menedżerskim. Pozostali zadowolą się na pewno możliwością rozegrania pojedynczego meczu, jednego sezonu czy krótkiej rozgrzewki jeden na jeden. Jak już wspominałem, zabrakło, niestety, konkursu rzutów "za trzy" czy obiecanego konkursu wsadów.

Zakres, w jakim możemy konfigurować i obsługiwać grę, nie uległ zmianie od zeszłego roku, a nawet zabrakło kilku mniej lub też bardziej ważnych opcji. Jednym z grzechów głównych gry jest usunięcie możliwości wykonania save'a w trakcie meczu! Uważam to za niewybaczalny błąd ze strony programistów. Dzięki takiemu postępowaniu każdy mecz musimy rozgrywać od początku do końca, co nie zawsze jest graczowi na rękę. Także w opcjach konfiguracji i tworzenia zawodników zaszyły pewne zmiany. Dodano kilka opcji dotyczących statystyk - rok, data urodzenia, uczelnia, jest to chyba już standard we wszystkich grach z EA Sports. Wygląd naszego championa możemy teraz określać jeszcze bardziej precyzyjnie dzięki wskaźnikom umięśnienia i zawartości tłuszczu. Możemy też dokładnie określić sylwetkę i antropologiczny wygląd. Dla spragnionych kariery w NBA istnieje jeszcze opcja importu tekstury twarzy z pliku graficznego - wystarczy mieć zeskanowane własne zdjęcie w odpowiednim formacie.

Możliwości i różnorodność kombinowania dziesiątek fryzur, zarostów czy innych bardziej konkretnych szczegółów anatomicznych jest, jak do tej pory, najbardziej rozbudowaną opcją w grach z EA Sports. Jednak zabrakło jednej, obecnej w poprzedniej części gry możliwości - zakładania zawodnikom okularów, opasek czy bandaży. Komu to przeszkadzało? Naprawdę nie mam pojęcia. Pozostałe opcje znane już z NBA Live 2000 nie zostały poszerzone, co w sumie nie dziwi ze względu na ich kompletność i bogaty wachlarz. Oczywiście, nie można nie wspomnieć o opcjach trenerskich i uczęszczania w grze. Od ostatniej edycji rosła się liczba zagrywek i możliwych ustawień tak ofensywnych, jak i defensywnych. Nie liczyłem ich dokładnie, ale możecie być pewni, że dobrze ponad sześćdziesiąt potencjalnych ustawień to nadmiar szczęścia, którego prawie na pewno nigdy nie wykorzystamy w całość.

Kolejne zagrania przedstawiono w przejrzysty sposób dzięki ruchomym ilustracjom na wirtualnej tabliczce - na takiej, jaka używana jest przez trenerów. Zyskujemy dzięki temu przejrzysty opis taktyki i strategii stosowanych w koszykówce i

możemy poznać od kuchni tajniki bycia trenerem gwiazd. Osobiście skorzystałem na tym, oglądając mecze NBA - nareszcie gra wydaje się być bardziej przejrzysta, a fachowy bełkot przekształcił się w zrozumiałe uwagi. Nie powinniśmy zapomnieć o uaktualnionych zasadach gry - Federacja Koszykarska z roku na rok modyfikuje i usprawnia reguły, by jeszcze bardziej uatrakcyjnić oraz przyspieszyć i tak dynamiczną już grę. Dzięki temu sport ten stał się bardziej "fizyczny", a co za tym idzie bardziej efektowny, dzięki czemu NBA, przeżywająca w obecnym okresie kryzys, ma zamiar rozszerzyć swoją popularność. Podstawową zmianą jest zmniejszenie liczby możliwych czasów w grze: z siedmiu do sześciu, przy czym maksymalna liczba timeoutów w czwartej kwarcie została zredukowana z czterech do trzech. Ze względu na zjawisko pod tytułem: "ostanie dwie minuty meczu trwają dziesięć minut" pomniejszono liczbę timeoutów dostępnych w ostatnich dwóch minutach meczu z trzech do dwóch. Dalszym krokiem w kierunku skrócenia czasu trwania meczu było zredukowanie czasu pełnej przerwy na żądanie - ze stu do sześćdziesięciu sekund. Myślę, że to bardzo ważne zmiany, choć ostatnia z nich jest chyba najważniejsza. Dotychczas po faulu na zawodniku, który powinien z akcji zdobyć punkty, sędzia przyznawał dwa rzuty wolne, po których piłkę dostawał przeciwnik. Od tego sezonu zawodnik faulowany może rzucać tylko jeden raz, ale piłka wznawiana będzie od linii bocznej przez drużynę faulowanego. I oto najważniejsze zmiany. Proste, nieprawdaż?



Gdy już ustawimy wszystko, co tylko da się ustawić, i stworzymy wymarzonego zawodnika oraz nadamy mu nasz wygląd, ustawiając zadowalającą nas rozdzielenie i liczbę szczegółów, będziemy mogli przejść do rozrywki głównej, czyli do meczu. Jak zwykle, nasze



zainteresowanie będzie budziło wszystkie dwadzieścia dziewięć zespołów NBA, jak i drużyny gwiazd Konferencji Wschodniej i Zachodniej. Starszym graczom oraz miłośnikom historii koszykówki wiele radości przysporzy opcja umożliwiająca grę drużynami złożonymi z najlepszych graczy ostatnich dziesięcioleci. Gwiazdy z lat 50-tych, 60-tych, 70-tych, 80-tych i 90-tych to wybór najlepszych z najlepszych. Szkoda, że, tradycyjnie, zabrakło wśród nich Kareema Abdul-Jabbara... Gdy piszę ten tekst, pięćdziesiąty i jubileuszowy Weekend Gwiazd "Washington 2001" jest już tylko wspomnieniem, a ci, którzy go oglądali, byli świadkami spotkania zawodników, których nazwiska widnieją w składach legendarnych drużyn. Na jednym boisku spotkali się idole publiczności i chodzące legendy kilku dekad zmagania w NBA. Widok nie był może szokujący, ale na pewno wzruszający. Po prostu nirwana dla fanów koszykówki...

Ale powróćmy do gry. Z przykrością muszę stwierdzić, że składy drużyn są nieaktualne i datowane na zwyczajowy termin wydania gry - czyli na październik. Dlatego leniwym panom z EA Sports należy się duży minus, bo mogli przecież uwzględnić upływ czasu i dokonać potrzebnych zmian.

Do tej pory miałem wrażenie, że NBA 2001 to tylko niewielki update produktu z zeszłego roku. Odpaliłem mecz i... zrozumiałem, że to nie do końca prawda. Pierwsza i bardzo istotna sprawa to prędkość, z jaką chodzi gra. Testowałem grę na Celeronie 400 MHz, Riwie TNT 2 32 MB i 128 MB RAM - gra w rozdzielczości 800x600 i przy ustawieniu wszystkich detali na maksimum chodziła płynnie! Koniec z zeszłorocznymi skokami animacji, rwaniami się gry i nerwowymi przerwami między kolejnymi scenkami. Mimo że grafika uległa zdecydowanej poprawie, a liczba szczegółów niebezpiecznie wzrosła, to gra chodzi o wiele szybciej niż swój poprzednik nawet w wyższych rozdzielczościach! Jest to doskonała wiadomość dla posiadaczy słabszych zestawów, zwłaszcza, że na co-



raz tańsze karty GeForce 2 MX nie wszystkich jeszcze stać. Wracając do grafiki - widać zmiany na lepsze zarówno w warstwie dokładności tekstur, jak i samej animacji postaci. Od tej strony gra jest niekwestionowanym liderem na rynku, a całość tylko niewiele różni się od transmisji telewizyjnej. Doskonały motion capture zdjęty z Keviną Gametta z Minnesota Timberwolves, wspaniale wymodelowane i dokładnie poteksturowane sylwet-

Mimo to na szczególny szacunek zasługuje animacja koszy - nareszcie, po dobrym wsadzie, kosz kołysze się bardzo realistycznie przez kilka chwil w przeciwieństwie do zeszłorocznych zestawów przypominających betonowe słupy. Zadbano nawet o szczegół w postaci adresu internetowego strony danej drużyny, który widać na górnej krawędzi tablicy. Mała rzecz, a cieszy, choć nie przesłoni to rażącego braku innych elementów. Jakich? Np. jeśli przyjrzeć się halom, w których przyjdzie nam toczyć boje, to muszę przyznać, że poczułem się nieco zawiedziony. Mimo kilku kosmetycznych poprawek i wprowadzenia nowych tekstur publiczności, areny przypominają te z zeszłorocznego wydania gry i wydaje się, że to zbyt mało, by zadowolić bardziej wybrednych graczy. Jednak całe to otoczenie z odbijającymi się w parkiecie sylwetkami zawodników i przewijającymi reklamami to tylko oprawa dla samego meczu - na początku każdej rozgrywki czeka nas bardzo ładna prezentacja podstawowej piątki zespołu gospodarzy. W tym czasie cały zespół skacze, rozgrzewa się i podbija "piątkę" wbiegającym na środek zawodnikom. Na końcu jeszcze tylko przywołanie się z przeciwnikami, wymiana kilku grzecznościowych zwrotów i można wreszcie przejść do właściwej rozgrywki. A całość pokazana z kamery poruszającej się pomiędzy zawodnikami, dzięki czemu gra zaczyna porażać realizmem od samego początku! Z większej odległości wygląda to jak transmisja!

Ale mieliśmy mówić o wadach gry :). Jak co roku, mecze możemy rozgrywać, oglądając sytuację na boisku z różnych kamer - nie inaczej jest i tym razem. Z boku, z góry, za zawodnikiem, zza linii końcowej, z kamery podążającej przy linii bocznej (rodzaj kamery na ruchomym torze ustawionym wzdłuż linii bocznej - kamera po raz pierwszy zastosowana na ostatnich Igrzyskach Olimpijskich, a wprowadzona do transmisji meczów NBA w tym sezonie) czy klasycznie izometryczny rzut na pole gry. Wszelako dobrze by było, gdyby panowie z EA przypomnieli sobie o lepszych ustawieniach kamer z edycji 98 albo też 99. Obecne są nie tyle nieefektywne, co ograniczające pole widzenia i utrudniające skuteczne zagrania. Ale to może tylko moja subiektywna ocena?

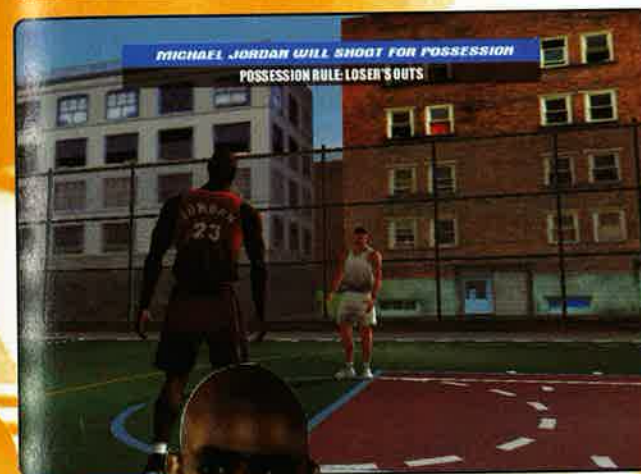
Kolejną istotną wpadką, która wychodzi na jaw dopiero po kilku godzinach gry, jest AI, czyli sztuczna inteligencja. Moim zdaniem, nie zmieniona od zeszłego roku, odstaje od oprawy gry. Zmieniono fizykę, motion capture, zmieniono również i uplastyczniono postacie zawodników. Ale błędy w zagraniach pozostały. Zawodnicy w dalszym ciągu popełniają te same gafy, a zwiększenie poziomu trudności ogranicza się tylko i wyłącznie do zmniejszenia naszej, a zwiększenia celności przeciwnika. Na poziomie all-star mój wskaźnik trafień spadł do trzydziestu procent przy prawie bezbłędnej grze komputera. W dodatku jakość obrony ze strony AI pozostaje niezmieniona, a lepsze krycie wraz ze wzrostem poziomu trudności pozostaje nadal w sferze marzeń. Tylko zawodnicy przeciwnika zaczynają wykonywać coraz to bardziej niesamowite zagrania - i robią to konsekwentnie od początku do końca meczu. Bez przerwy! Na palcach jednej ręki mogę policzyć kwarty, w których zawodnicy sterowani przez komputer nie wykonali akcji godnej Jordana - nawet jeśli owi zawodnicy zasługiwali jedynie na podawanie butów Michałowi. Tak więc, w kwestii AI oraz poziomu trudności nie zmieniło się prawie nic, a był to jeden z podstawowych zarzutów skierowanych w stronę NBA Live 2000.

Za to "in plus" w grze jest oprawa dźwiękowa i komentarz. Tutaj zaimplementowano kilka sprawdzonych już z NHL 2000 i 2001 oraz FIFA 2001 pomysłów. Nareszcie zawodnicy przemówili i słyszeć ich zarówno w trakcie

gry, jak i podczas animowanych przerw-ników. Wyrażają swoje zadowolenie po bardzo udanej i efektywnej akcji oraz szczerą dezaprobatę po obciążeniu ich faulem - wtedy nawet potrafią się kłócić. O oprawie dźwiękowej np. odbicia piłki czy pisku gumy butów na parkiecie nie warto nawet wspominać ze względu na osiągniętą już w zeszłym roku doskonałość. Za to znaczną poprawę słysząc w udźwiękowieniu widowni i jej reakcjach względem sytuacji na boisku. Teraz kibice potrafią wyraźnie dawać do zrozumienia, że nie podoba im się zagranie czy faul -

konsekwentne "uuuuu" w wypadku rzutów wolnych przeciwnika czy euforyczne skandowanie po udanej akcji miejscowego gwiazdora - na pewno cieszy. Da się nawet wyczuć, która widownia jest bardziej zakręcona niż pozostałe! Po prostu, uwzględniono w tym roku parametr fanatyzmu kibiców i w arenach słynących z gorliwego dopingu da się to usłyszeć.

Podobnie jak fachowy komentarz tłumaczący na bieżąco wydarzenia na parkiecie z uwzględnieniem życiorysów poszczególnych zawodników i innych mniej lub bardziej niepotrzebnych informacji. Nie jest to, co prawda, niedościgniona NHL 2001, ale widać już pewien postęp. Z prozaicznej pogawędki komentatora możemy dowiedzieć się o miejscu danego zawodnika w drafcie, jego aktualnej grze, czy o drużynie, w której gra na uczelni. Rozbrajające są monologi, w których głos sugeruje, że przy takiej skuteczności w grze czekają omawianego delikwenta godziny treningów, czy też poddaje się w wątpliwość umiejętność rozgrywania piłki. To po prostu trzeba usłyszeć, choć do bezmyślnej i radosnej twórczości komentatorów sportowych jeszcze nieco braku-



je. Nadal uważam, że komentarz najbardziej zbliżony do ideału to, jak na razie, ścieżka z NHL 2001...

Wspominając o tym, co płynie z głośników, nie można pominąć podkładu muzycznego. Jak już wspominałem, świetne rapowe i hip-hopowe kawałki doskonale uzupełniają i ubarwiają grę. Nic dodać, nic ująć. Grywalność też nie pozostawia wiele do życzenia, nadal na pierwszym miejscu znajduje się dobra zabawa i szybka akcja. Tryb symulacyjny jest w dalszym ciągu niedopracowany ze względu na kiepskie AI oraz to, że komputer na wyższych poziomach trudności zwyczajnie oszukuje. Widać wyraźnie, że panowie z EA Sports w trakcie kilkumiesięcznego opóźnienia całą swoją siłę twórczą i pieniądze włożyli w dopracowanie wersji dla PS2, pomijając tę dla PC.

Może wniosek końcowy będzie szokujący, ale NBA Live 2001 jest wyraźnym krokiem... w tył! Nie dosyć, że w warstwie silnika prawie nic nie uległo widocznej zmianie, to jeszcze zabrano kilka istotnych opcji (w tym wymieniany już wcześniej save w trakcie meczu). Gra, która nie rozwija się z roku na rok, staje się nieatrakcyjna, co najlepiej widać na przykładzie FIFA 2001. NBA Live 2001 nie jest grą złą, ale nie jest też czymś lepszym niż edycja 2K. Zwłaszcza jeśli popatrzeć na fakt, że gra nie obsługuje systemu Windows 2000!

Jednym słowem grę uaktualniono jakby "na siłę", a nie przebudowano i poprawiono. Sam fakt uaktualnienia też nie jest oczywisty ze względu na zupełnie niedzisiejsze składy drużyn oraz brak niektórych zawodników. Chciałbym, by nowe szaty starego cesarza nie przesłoniły przed wami faktu, że NBA 2K 1 to w sumie to samo, co NBA 2K...

Ocena:
8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

EA Sports

Dystrybutor:

IM Group tel. (022) 6422766

Internet:

www.easports.com

Wymagania:

P2-266, 64 MB Ram, Win 9x,

DirectX

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

- grafika
- grywalność
- oprawa dźwiękowa i muzyczna

Minusy:

- obcięto turniej gwiazd i opcje treningowe...
- zabrano sędziów
- nieaktualne składy
- kiepskie AI komputera

Długość gry: 100 godzin

Wydanie: 04/2001



ki graczy - jednym słowem - szaf! Muszę przyznać, że dzięki kilku edytorem "pogrzebałem" w plikach z tekstami - wynik jest taki, że jestem teraz pewien, że wielkość i

AGET of SAIT

Latop
George



GROUND CONTROL DARK CONSPIRACY

Parę obłąków. Księżyc wokół Ziemi wystarczyło zaś, by na rynku pojawił się dysk z dodatkowymi misjami. Nie muszę chyba mówić, że jego pojawienie się w rękach Naczelnego wywołało u nas mały popłoch: parę osób zaczęło nagle gorączkowo przeszukiwać swoje szafki w celu znalezienia kompaktu z Ground Controlem - a stawka była wysoka, bo szczęśliwy jego posiadacz miał największe szanse na dostanie w swoje łapy dodatku, jako że ten, jak na rasowy dodatek przystało, do poprawnego działania wymagał płytki z podstawową wersją gry. Tak się szczęśliwie (przynajmniej dla mnie) złożyło, że dziwnym trafem srebrny krążek znalazł się u mnie, więc po chwili mogłem się we względny spokój zabrać za przygotowanie do wejścia w świat Mrocznych Konszachtów.

Zakładając, że GC leży sobie spokojnie na HDD, doinstalowanie do niej GC:DC przebiega bez najmniejszych problemów. W trakcie tej instalacji uaktualniana jest zresztą także i sama GC (do wersji bodajże 1.0.1.1), choć nie bardzo wiadomo, co ten patch wnosi - w readme.txt nie ma o tym ani słowa. Poprawki te nie zmieniają w każdym razie niczego istotnego, więc w podstawową wersję Ground Control grać się będzie właściwie tak samo, jak i bez instalacji dodatku. Niestety, oznacza to również, że na niektórych napędach CD-ROM gra nadal się nie uruchomi, ponieważ nie przejdzie przez proces autoryzacji oryginalnego kompaktu. Swego czasu wydano nawet specjalny patch, który temu zapobiegał, ale obecnie jest on już nie do znalezienia (udało mi się sprawdzić odnaleźć u

Sierry miejsce, gdzie jeszcze o nim wspomniano, ale link prowadził do nieistniejącej już strony...), a nowsze patche sytuacji tej niestety nie zmieniają. Na pocieszenie wypada jednak dodać, że problem ten dotyczy tylko jednego napędu DVD w redakcji - cała reszta czytelników nie ma z tym kompaktem najmniejszych problemów. Nie jest to zresztą problem Dark Conspiracy, a samej gry, więc trudno za to winić dodatek. A poza tym, jeśli ktoś nie grał w Ground Control, to nie zainteresuje się DC, ale to już taki mały szczegół...

Zostawmy jednak te dywagacje na boku, a przejdźmy do czegoś konkretnego. Po uruchomieniu raczeni jesteśmy nieco zmienionym, choć tylko pod wzglę-

Ground Control było bezapelacyjnie jedną z najmielszych niespodzianek zeszłego roku. Niby taki sobie RTS, ale dzięki wspaniałej grafice potrafił chwycić za serce niemal od pierwszego wejrzenia. Później zaś było drugie, trzecie i czwarte, po których okazywało się, że na pięknym wyglądzie wcale się nie kończy, bo gra dysponuje poza tym pokaznym zestawem jednostek, całkiem interesującą historią, a sama walka jest tu nie tylko estetyczna wizualnie, ale i niezwykle wciągająca. A dzięki temu nie tylko oczy, ale i szare komórki mogły się nią cieszyć w niemalże takim samym stopniu.

StrangeOne

ATTACK MODE
FREE
RETURN
HOLD
MOVEMENT MODE
OFFENSIVE
DEFENSIVE
HOLD POSITION
FORMATION
LINE



Nie jest to jednak wcale takie złe, bo wszak dzięki temu mamy możliwość ponownego rzucenia się w wir walki i grzechem byłoby nie wzięcie w niej udziału. Tym bardziej że sytuacja pani Parker do najlepszych nie należy, a prawdziwy dżentelmen kobiety w opałach zostawiać nie powinien (taaa, wiem, że każda wymówka jest dobra, ale tutaj walka jest na szczęście wirtualna, a do ponownego burzenia jakiejś Troi - tam wszak też o pomoc kobiecie poszło! - nikogo nie namawiam). W tym momencie, żeby nikomu nie psuć zabawy, pozwolę sobie rozważania dotyczące fabuły przerwać, a przejść do omawiania zawartości dodatku od strony technicznej.

Nie da się ukryć, że jeśli ktoś oczekiwał podobnego zakresu zmian jak w przypadku Homeworlda i Cataclysmu, trochę się (niestety...) zawiedzie. Ale wcale nie przez słabą zawartość Dark Conspiracy, a raczej z powodu doskonałości dodatku do Homeworlda. Ten zaś można byłoby śmiało wziąć za pełnoprawny sequel, a przypadek tu opisywany jest "tylko" normalnym, jak się to kiedyś nazywało, Data Dyskiem. Warto jednak od razu dodać, że jest to także bardzo dobry Data Dysk.

Dzięki niemu dostajemy bowiem do ręki jedną nową kampanię z piętnastoma misjami, nowe jednostki, trochę nowej muzyki oraz parę rzeczy przydatnych przy grze sieciowej. Zatem trochę tego jest, a co najważniejsze wszystko na wysokim poziomie i na pewno nie zostało przygotowane jedynie w celu wyciągnięcia kasy z kieszeni graczy, co niestety w przypadku tego typu dodatków zdarzało się w przeszłości bardzo często... Zresztą z tą kasą jest o tyle ciekawie, że w Stanach dodatek ten dostępny jest właściwie za darmo - płaci się jedynie pięć dolarów (czyli jakieś dwadzieścia złotych!) za koszty przesyłki. Fakt, że dostaje się za to jedynie kompakt, zatem jeśli ktoś chce skorzystać z instrukcji, musi ją sobie albo wydrukować, albo zadowolić się wersją elektroniczną, ale - jak dla mnie - jest to i tak bomba! Ciekawe, jak ta sprawa zostanie rozwiązana u nas...

Wracając jednak do nowości - na początek jednostki. Trochę tego jest, bo w Dark Conspiracy dochodzi nowa strona konfliktu - najemnicy. Ich siły są równie rozbudowane (przynajmniej jeśli chodzi o różnorodność sprzętu), co armie korporacji czy Nowego Świt, a choć w zasadzie wiele z nich jest kalką tamtych pojazdów, parę różnic daje się na szczęście zobaczyć. Choćby wygląd czy sposób poruszania się - od strony technicznej (tzn. w taki sposób zostało to wyjaśnione w instrukcji - bo za działanie tego pomysłu w rzeczywistości nie ręczę!) jest to coś w rodzaju poduszki powietrznej wytwarzanej przez silniki Pyro-tech, czymkolwiek by one zresztą nie były. W każdym razie efekty graficzne są zupełnie inne niż w przypadku pozostałych armii, a to liczy się bardziej od stojącej za tym strony teoretycznej.



Na wyglądzie, tudzież efektach, różnice się jednak nie kończą, bo najemnicy (zresztą nie tylko oni) dysponują paroma no-



Wymi - w stosunku do normalnego Ground Control - typami jednostek. Ot, choćby takie mini-mechy (Power Armor) będące ciężką piechotą czy Rój, który składa się z wielu małych, słabo opancerzonych i uzbrojonych aerodyne, które jednak w kupie są w stanie porażać sobie praktycznie z każdym przeciwnikiem. Najem-

nicy mają także coś w rodzaju czołgu z miotaczami ognia - tak to przynajmniej wygląda, chociaż zamiast ognia miota plazmą i jest bardzo skuteczny nawet przeciw czołgom czy budynkom (niestety ma bardzo mały zasięg - coś, coś za coś). Drobnym modyfikacją poddano niemal wszystkie jednostki, a choć w większości wypadków ograniczają się one jedynie do różnic w ekwipunku dodatkowym (oczywiście poza wyglądem i faktem, że część jednostek najemników została "pożyczona" od korporacji, a część od Nowego Świt), to i parę większych modyfikacji także się znajdzie - w przypadku ich ciężkiej artylerii, która strzela pojedynczo (a nie trójpociskowymi salwami, jak to ma miejsce u znajomych z Dark Conspiracy), ale za to ma krótszy czas przeładowania.

Drobne zmiany wprowadzono także do arsenali pozostałych dwóch stron konfliktu - wszyscy uzyskali teraz dostęp do mini-mechów, a korporacja może wystawić do bitwy przenośny radar, jednostkę wprost wymarzoną do śledzenia ruchów wroga, czy też kierowania ogniem artylerii.

Mając sprzęt za sobą, pora przejść dalej - tym razem do misji (bez obaw, fabuły nie zdradzę). Ich wielką zaletą jest duża różnorodność. Owszem, w większości wypadków do boju możemy skierować trzy wypchane po brzegi desantowce, ale od czasu do czasu zdarzają się i zadania specjalne. Ot, choćby penetracja wrogiej bazy za pomocą pojedynczego oddziału komandosów, którzy mogą liczyć tylko na siebie - nie mamy tu nawet pojazdu dowodzenia, że o ekwipunku specjalnym nie wspomnę! Takie zmiany z wielkiej bitwy na zabawę w kotka i myszkę bardzo mi przypadły do gustu, choć trzeba przyznać, że ogólny poziom trudności jest tu dość wysoki - ale czegoż innego oczekiwać od dodatkowych misji, skoro nawet fabuła zakłada, że skończyliśmy obydwie kampanie oryginalnego Ground Controla? Mimo to szkoda trochę, że nie ma tu możliwości wykonania w dowolnym momencie save'a, ale cóż - tak to już niestety w wielu strategiach jest. Dobrze, że przed każdą misją można sobie zmienić poziom trudności (aczkolwiek dla zupełnie nowych i Easy wcale taki Easy nie będzie - ale w takim wypadku z całego serca polecam najpierw skończenie dwóch pierwszych kampanii).



Na koniec pozostało nam już tylko krótkie omówienie dodatków do gry sieciowej oraz prezentacja części dźwiękowej. Jeśli chodzi o dźwięk, to w powszechnym użyciu jest muzyka i odgłosy z wersji podstawowej, ale parę nowych motywów też się tu znajdzie, a że nie odbiegają jakością od oryginalnych, przyczepić się do nich nie można. Więcej zmian wprowadzono w przypadku gry dla paru osób. Raz, że na dysku znaleźć można nową wersję edytora map. Dwa, że dodano sporo nowych map (za którymi w dodatku stoją twórcy oryginalnego GC, a nie dodatku). A trzy, jest też parę nowych trybów rozgrywki, dzięki czemu można obecnie pobawić się w eskortę, stawić czoło hordom komputerowych przeciwników (wygrywa gracz, który ostatni polegnie), tudzież zdobyć flagę lub bazę. Jedyne, czego nadal brakuje, to gry we wszystkich trybach dostępnych dla pojedynczego gracza - nadal w GC nie można sobie potrenować z komputerowym przeciwnikiem.

Sumując to wszystko, trudno nie dojść do wniosku, że jest to dodatek ze wszech miar udany. Fakt, że wymaga do działania Ground Controla, a nie jest samodzielną grą, może być dla niektórych nieco dokuczliwy, ale że istnieje bardzo duża szansa na niską cenę tego dodatku - co, nie pozostaje mi nic innego, jak tylko gorąco go wszystkim miłośnikom walki na poziomie pojedynczych oddziałów polecić! Bo jeśli komuś podobala się pierwsza część przygód na Krig-7B, kontynuacją (choć ta do tego miejsca przywiązana nie jest i przyjdzie nam w jej trakcie zwiędzić i parę innych miejsc - co właściwie jest zaletą!) na pewno się nie zawiedzie.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
High Voltage Software/Sierra Studios
Dystrybutor:
Play it
tel. (018) 4440560
Internet:
www.sierrastudios.com
Wymagania:
Win 95+ / 32 MB RAM, PII 333
Akcelerator:
polecany

Plusy:
• nowa kampania
• zaktualizowane misje
• kontynuacja historii z GC
• nowe jednostki
• oraz mapy i tryby do gry sieciowej
• ciekawe światła grafika
• niezła muzyka
• niezwykle widowiskowa walka

• na dysku jest też nowa wersja edytora
Minusy:
• brak save'a w czasie misji
• problemy z zabezpieczeniem
• brak "bołów" do treningu "na sucho"

Z ręką na sercu, nie potrafię w żaden logiczny sposób wytłumaczyć, dlaczego gra z tak dobrymi pomysłami niemal mnie zraziła?

GUNLOK

Wedle szumnych zapowiedzi gra przekroczyć miała dotychczas obowiązujące granice, wyznaczyć nowe horyzonty. Osadzone w niezbyt miłej dla ludzi przyszłości Action RPG (co pewnie oznaczać miało, że będziemy mieli do czynienia zarówno z rozwojem postaci, jak i akcją) z trójwymiarową grafiką, trójwymiarowymi mapami oraz swobodną kamerą miała graczy po prostu rzucić na kolana, wciągnąć bardziej niż dotychczasowy hit *Rebeliantów*, *Aliens vs. Predator*. Wielkie to zapowiedzi i wielkie wśród niektórych rozbudziły nadzieje - teraz przyszedł jednak czas na skonfrontowanie tego z rzeczywistością.

StrangeOne

A konfrontacja ta, co z nieukrywaniem - załem stwierdzam już na samym początku, wypadła tak sobie. Owszem, Gunlok, tak jak to wcześniej zapowiadano, ma trójwymiarową grafikę, elementy RPG i akcję, ale całość jakoś piorunującego wrażenia na mnie nie zrobiła. Powiem nawet więcej - jest to jeden z niewielu tytułów, jakie dane mi było ostatnimi

czasami recenzować, a obcowanie z nim nie niosło ze sobą większej przyjemności... A już na pewno nie w takiej mierze, jak oczekiwałem.

Po krótkim treningu (w czasie którego gra na prawdę może się podobać!) jak najbardziej sensowne wydaje się porównanie do *Commandos*, jednak z paroma bardzo miłymi zmianami. I nie chodzi już nawet o pełną trójwymiarowość otoczenia ani o związaną z tym swobodną kamerę, bo to akurat, poza zaletami, ma także i wady. W

tej technice nie sposób bowiem jeszcze uzyskać podobnej liczby detali jak przy standardowym 2D z wcześniej przygotowanymi mapami. Może to i nieco brutalne, ale takie zwykłe 2D - vide, choćby *Sudden Strike* - nadal nie ma sobie równych. Pokażcie mi coś takiego w 3D! Ale nie miało być o wyższości 2D nad 3D (bo patrząc na to z drugiej strony, ciężko nie zauważyć przecież oczywistych zalet swobodnej kamery!), tylko o Gunloku i podobieństwach do *Commandos*.

Otoż tak jak i w *Commandos*, tak i tutaj duży nacisk położony został na skryte działanie. Wrogowie mają ograniczone pole widzenia, a ich promienie skanujące (będące odpowiednikiem stożka symbolizującego pole widzenia w *Commandos*) można bez problemów zobaczyć. Tyle tylko, że prócz promieni skanujących, symbolizujących wzrok, roboty wroga mają jeszcze narząd słuchu, a ten, mimo że ma zazwyczaj mniejszy zasięg, nie ma martwych stref. Można to jednak wykorzystać i przeciw wrogom - wystarczy im rzucić coś w rodzaju automatycznej grzechotki, która po uruchomieniu przyciągnie do siebie wroga, pozwalając nam na bezpieczne przejście dalej. Do bardzo miłych gadżetów należą również miny. Mamy tutaj trzy ich rodzaje: z zapalnikiem

Gunlok

Organiczny humanoid płci męskiej nieznanego producenta, lat 32. Odbił trening w *Advanced Special Forces*, gdzie dosłużył się stopnia *Commandera*. Ma na sobie *power armor* nieznanego typu wyposażony w zewnętrzne miejsca na upgrade'y. Jego uzbrojenie to wielkiej mocy broń energetyczna używana tylko w trybie obserwacyjnym - niestety, strzał z niej poważnie osłabia Gunloka.

Uzbrojenie: nieznanne

Miejsca na ekwipunek: 15

Miejsca na upgrade'y: 3

Pancerz: nieznanne

Maksymalna prędkość: 48 km/h na krótkich odciękach

Wysokość: 184 cm

Waga: 100 kg razem ze zbroją

CPU: organiczna sieć neuronowa zwana mózgiem



na pauza. Na pierwszy rzut oka przypomina ona produkty Black Isle - tak samo jak w *Baldur's Gate II* wciśnięcie spacji zatrzymuje akcję na ekranie,

ale nie blokuje wcale interfejsu. Dzięki temu można bez stresu i nadwężania nadgarstków wydać swoim żołnierzom rozkazy, a następnie patrzeć, jak je wykonują po wyłączeniu pauzy. Już to znacząco wpływa na wzrost zainteresowania graczy, ale możecie mi wierzyć, że jest to dopiero wierzchołek góry lodowej, gdyż na wydawaniu pojedynczych rozkazów możliwości aktywnej pauzy w Gunloku wcale się nie kończą!



Pozwala ona także na kolejikowanie rozkazów oraz zgranie ze sobą w czasie akcji wykonywanych przez poszczególnych członków naszego teamu. A wszystko to w całkiem prosty i skuteczny sposób, który pozwoli sobie zresztą, dla lepszego zrozumienia, przedstawić. Otóż w czasie aktywnej pauzy oprócz standardowej myszki (o klawiszach funkcyjnych, odpowiadających za sygnały do zapalników radiowych dyskretnie nie wspomnę) w użyciu jest jeszcze pięć dodatkowych klawiszy: [Shift] oraz klawisze od 1 do 4. Już wyjaśniam, do czego one wszystkie służą. Najważniejszy jest największy z nich, czyli [Shift]. Jak można się domyślać,

ekstrapolując własne doświadczenia z niektórymi strategiami tudzież

zblizeniowym, czasowym i radiowym (radio-wo uruchamiane są zresztą również i grzechotki). Wszystkie te miłe "narzędzia" dają bardzo duże możliwości przechytrzenia i eliminowania wrogów - w każdym razie większe niż w *Commandos*. Tym bardziej, że członkowie naszego teamu mogą się upodobać do zwykłego śmiecia, dzięki czemu wszelkie kupki odpadów służą za potencjalne schronienie. Zresztą nie tylko za schronienie, bo można w nich bardzo często znaleźć różne przydatne przedmioty - łącznie ze wspomnianymi już minami, tudzież dodatkowymi spłuwami, amunicją do nich czy dodatkowymi modułami.

Do tej pory wszystko wydaje się więc jak najbardziej na miejscu, ale na tym wcale się nie kończy! Bo rzecz dla miłośników taktyki najmilsza jest jeszcze przed nami. Cóż to takiego? Ano perfekcyjnie rozwiązana aktyw-

No właśnie - w modułach tych kryje się całe "RPG" tej gry, gdyż to właśnie one pozwalają zwiększyć możliwości członków naszego teamu. Nie daje to wprawdzie takich możliwości jak standardowe współczynniki i lista umiejętności, ale i tak sprawdza się całkiem nieźle, pozwalając na przykład zwiększyć zasięg wzroku, czy wyposażać go w skaner dający wgląd w okolicę (czyli robiący za mapę). Dodatkowe moduły (oczywiście innego typu!) pełnią również rolę apteczek czy osobistego generatora pola siłowego.

Do tej pory wszystko wydaje się więc jak najbardziej na miejscu, ale na tym wcale się nie kończy! Bo rzecz dla miłośników taktyki najmilsza jest jeszcze przed nami. Cóż to takiego? Ano perfekcyjnie rozwiązana aktyw-

Frend

Ciężki wojskowy robot wyprodukowany przez *Morger Heavy Plant* oznaczony symbolem MHP01F. Wariant F posiada zwiększone umiejętności, jeśli chodzi o używanie broni, ale kosztem miejsca przeznaczonego na CPU. Tym samym kosztem polepszone także pancerz oraz siłę.

Uzbrojenie: każde

Miejsca na ekwipunek: 24

Miejsca na upgrade'y: 5

Pancerz: kompozytowy o maksymalnej grubości 50 cm

Maksymalna prędkość: 32 km/h

Wysokość: 225 cm

Waga: 250 kg razem ze zbroją

CPU: 100 GHz RISC CPU



boje z Eksploratorem Windows (choć tutaj "moduł" ekstrapolujący musi się już bardziej wysilić, bo inaczej ze skojarzeniem [Shifta] z [Controlem] mogą być problemy...), klawisz ten odpowiada za kolejikowanie rozkazów. Tak, tak - w Gunloku nie ma praktycznie żadnych problemów z przeprowadzeniem skomplikowanych akcji wymagających współdziałania paru postaci - wystarczy włączyć pauzę, zaplanować akcję i... obserwować, jak nasze dzielne roboty rzucają się do pracy! Ale samo kolejikowanie ma parę ograniczeń, z którymi jednakże rozprawiono się za pomocą klawiszy numerycznych. Dzięki nim można bowiem wystartować sekwencję dowolnej postaci - pozostałe będą zaś posłusznie czekały na swoją kolej! Nie jest to może tak rozbudowane, jak w Hidden & Dangerous, gdzie można było automatycznie synchronizować akcje poszczególnych żołnierzy ze sobą, ale przyznacie chyba, że do ideału jest już bardzo niedaleko. Takie połączenie pozwala przeprowadzić bardzo skomplikowane akcje, jak na przykład czteroosobową (niech będzie, że roboty to też osoby...) zasadzkę na znacznie silniejszego wroga. W normalnej walce ciężkie straty są bowiem nieuniknione, a pojedynki jeden na jeden, mimo że zazwyczaj bardzo skuteczne (bo uniki są tu podstawą!), wymagają małpiej zręczności i prawdę powiedziawszy, dość szybko się nudzą...



Dzięki [Shiftowi] i cyferkom można rozkazać szybkiemu Harkowi (o bohaterach możecie sobie poczytać w ramach - na wypadek, gdybyście tego nie zrobili, to na razie wystarczy wam, że Hark to mały czerwony robot o bardzo szybkich nogach), by wciągnął wroga w pułapkę, a następnie biegł dookoła niego - dzięki swej szybkości powinien być bezpieczny. Ale to planowania nie koniec. Po wywabieniu wroga na jakąś otwartą przestrzeń, do akcji powinni wejść Gunlok i Frend - oczywiście, najlepiej by było, gdyby i oni nie stali w miejscu, tylko pozostawali cały czas w ruchu, najlepiej zresztą po przeciwnych stronach wroga, by ten miał problemy z celowaniem. Po takich przygotowaniach puszczamy w ruch maszynę - najpierw Harka, a gdy przeciwnik zacznie go gonić, spuszczaemy ze smyczy dwóch wojowników. Efekt murowany!

Dzięki [Shiftowi] i cyferkom można rozkazać szybkiemu Harkowi (o bohaterach możecie sobie poczytać w ramach - na wypadek, gdybyście tego nie zrobili, to na razie wystarczy wam, że Hark to mały czerwony robot o bardzo szybkich nogach), by wciągnął wroga w pułapkę, a następnie biegł dookoła niego - dzięki swej szybkości powinien być bezpieczny. Ale to planowania nie koniec. Po wywabieniu wroga na jakąś otwartą przestrzeń, do akcji powinni wejść Gunlok i Frend - oczywiście, najlepiej by było, gdyby i oni nie stali w miejscu, tylko pozostawali cały czas w ruchu, najlepiej zresztą po przeciwnych stronach wroga, by ten miał problemy z celowaniem. Po takich przygotowaniach puszczamy w ruch maszynę - najpierw Harka, a gdy przeciwnik zacznie go gonić, spuszczaemy ze smyczy dwóch wojowników. Efekt murowany!

Walka w grupie na początku nam jednak nie grozi, gdyż grę rozpoczynamy jedynie z dwoma postaciami: tytułowym Gunlokiem oraz Elintem - pozostali dołączają do tej dwójki dopiero w późniejszym terminie. Dzięki temu po zakończeniu treningu (szczerze polecam, bo dzięki niemu w miarę bezboleśnie poznajemy tajniki interfejsu) nie jesteśmy od razu

rzucani na głęboką wodę, tylko zostawia się nam trochę czasu na doskonalenie umiejętności na mniej wymagających przeciwnikach. Właśnie przeciwnikach... Do tej pory nie było przecież ani słowa o fabule, a co dopiero o przeciwnikach czy bohaterach (poza odesłaniem zainteresowanych do ramki). Pora to nadrobić!

Akcja Gunloka osadzona została na ziemi, tyle że pod koniec XXI wieku. Nie są to jednak wcale czasy świetlanego dobrobytu, aczkolwiek na początku tego wieku na to się właśnie zanosilo. Coraz więcej prac wykonywanych było przez roboty i, ostatecznie, ludzie zostali uwolnieni od jakichkolwiek obowiązków. Ale raj ten nie przetrwał niestety próby czasu i pewnego, niezbyt pięknego dnia roboty zaczęły się buntować, wydając ludzkości otwartą wojnę. Próbowano wprawdzie podjąć środki zaradcze (w postaci Advanced Special Forces Group, czyli sił specjalnych), ale w czasie, gdy ich członkowie przechodzili jeszcze trening, na ziemię posypał się grad bomb neutronowych i z rasy ludzkiej pozostały już tylko mame niedobitki... Roboty po wygranej wojnie nie spoczęły jednak na laurach. Połączyły się w potężne korporacje, które obecnie rządzą powierzchnią ziemi, zajmując się w międzyczasie eksterminacją co bardziej zaawansowanych struktur białkowych.

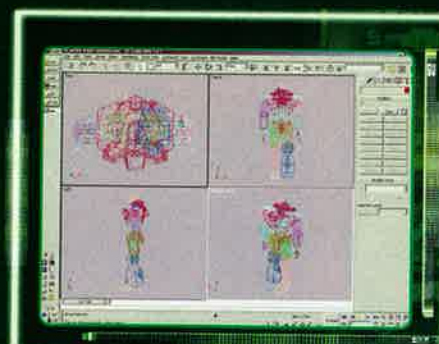
W takim to właśnie świecie poznajemy dwóch pierwszych bohaterów: Gunloka, jednego z żołnierzy Advanced Special Forces Group oraz jego kompana, robota Elinta. Jednak dzięki unikalnej zdolności Gunloka, dzięki której może on wyzwoić niektóre roboty spod wpływów korporacji, dość szybko dołącza do nich Hark, a następnie Frend. A także ktoś jeszcze, ale żeby za wiele nie zdradzać, podam tylko jego imię - Maskelyn. Celem tej grupy, choć na początku wcale się na to nie zanosilo,

Hark

Lekki android zwiadowczy GTS3AH firmy Grubertech. Jego mała wielkość pozwala mu docierać w miejsca niedostępne dla innych, ale przez to ma jedynie lekką broń plazmową. Ubrojenie: lekka broń plazmowa
Miejsca na ekwipunek: 6
Miejsca na upgrade'y: 3
Pancerz: 8 cm kompozytowy
Maksymalna prędkość: 112
Wysokość: 150 cm
Waga: 45 kg razem ze zbroją
CPU: sieć neuronowa 1.4 THz



Jak robiono Gunloka



Elint

Złożony sam przez siebie robot, którego podstawą jest uszkodzony rdzeń z robota saperskiego. Posiada ramię z wymiennymi końcówkami mogącymi służyć do naprawy, modyfikacji oraz deaktywacji urządzeń oraz innych robotów. Potrafi używać większości uzbrojenia, ale ma słaby pancerz. Złe dopasowanie względem siebie nogi odbijają się na niskiej prędkości poruszania. Ubrojenie: większość typów, także ciężkich
Miejsca na ekwipunek: 15
Miejsca na upgrade'y: 5
Pancerz: 10 cm, kompozytowy
Maksymalna prędkość: 48 km/h
Wysokość: 199 cm
Waga: 149 kg
CPU: podwójna sieć neuronowa 1.5 THz



(pewnie mało który z wytrawnych graczy nie domyślał się takiego obrotu sprawy...), jest pomagać ludzkim niedobitkom w walce z korporacjami robotów. Chociaż... ostatecznie, okazuje się, że cała ta historia ma podwójne dno, ale pozwolicie, że niczego więcej już nie powiem - mogę was tylko upewnić, że zabójcą wcale nie był Kowalski.

Mając już mechanikę gry oraz jej część fabularną za sobą, można przejść do opisu części graficzno-dźwiękowej. Na początek, grafika - choćby dlatego, że parę słów o niej napisałem, a poza tym dzięki screenom i tak wszyscy mają już o niej przynajmniej mgliste wyobrażenie. W każdym razie widać, że akceleratory mają tu sporo do roboty, aczkolwiek tak się jakoś nieszczęśliwie składa, że obojętnie nie udało mi się w tym wszystkim zobaczyć niczego specjalnego. Owszem, źle to nie wygląda, ale w praktyce sprawdza się już tak sobie... Za dużo tu po prostu śmieci, by można się było obyć bez ciągłego manipulowania kamerą (a i możliwość włączenia trybu zwiadowczego, czyli przejścia na widok z oczu, niewiele zmienia, bo w trybie tym nie można chodzić... a w dodatku tylko w nim wyświetlają się informacje o wrogach, a ciągle przełączanie trybów wcale miłe nie jest...). To akurat za bardzo mi do gustu nie przypadło. Zresztą i trójwymiarowość jest tutaj, na dobrą sprawę, jedynie dodatkiem, bo jej rola ogranicza się praktycznie do tworzenia



Maskelyn

Poza imieniem cała reszta okryta jest mrokiem tajemnicy.

labiryntów. Nie ma tu żadnych możliwości przeniesienia się na inne poziomy - ani plecaków rakietowych, ani linki z kotwiczka tu nie uświadczymy. A że labiryntów za bardzo nie trawię, więc i z układów planszy za bardzo zadowolony nie byłem. Jeśli to jednak komuś nie przeszkadza, uczciwie przyznam, że plansze mogą się podobać - zwłaszcza, jeśli chodzi o ich różnorodność. Na monotonię narzekać się bowiem po prostu nie da! Gdyby to było jeszcze choćby trochę bardziej przejrzyste... dobra, obiecuję, że nie będę się już tego ciepał.

Pod względem muzyki także źle nie jest. Mroczna, ambientowa (tak przynajmniej twierdzi Yasiu, a że na dźwiękach zna się w redakcji najlepiej, wypada mu chyba wierzyć) wspaniale podkreśla nastrój niepewności. Warto jej zresztą posłuchać i bez gry (co można zresztą bez problemu zrobić, ponieważ nagrano ją jako zwykłe CD-Audio na drugiej płycie) - do jakiejś sesji RPG w mrocznych klimatach jest po prostu super! Ale nie ma niestety róży bez kolców - mimo zalet muzyka, nagrana w tym formacie ma także i dość poważną wadę, a właściwie jest ich kilka. Po pierwsze, zmiana ścieżek to bardzo często kilkusekundowa

utrata płynności - wiele komputerów bowiem w takim momencie po prostu stanie. A że gra toczy się tu, jeśli nie mieliśmy akurat włączonej pauzy, w czasie rzeczywistym, więc takie przestoje wcale miłe nie są. Drugim problemem jest zaś jej zerowa interaktywność - muzyka sobie gra, niezależnie od tego, czy akurat przemykamy bokiem czy też wdaliśmy się w jakąś dużą rozpiędkę. A to obecnie jest już reliktem przeszłości, do którego ciężko się nie przyczepić...

Na tym wady gry się nie kończą. Przy trójwymiarowych planszach dużą rolę odgrywają algorytmy odpowiedzialne za chodzenie - bo chodzi się tutaj, klikając myszką miejsce docelowe. Rozwiązanie w tego typu grach właściwie standardowe, tyle że, niestety, z jego wykonaniem jest już tak sobie. Nie raz bowiem i nie dwa zdarzyło się, że któryś z bohaterów w jakimś węższym przejściu po prostu się zaklinowywał. I co gorsza, nie było innego wyjścia, jak cofnąć się i spróbować jeszcze raz - a gdy tyczyło się to zwiadowcy ściągającego wroga w pułapkę, mogło się nagle okazać, że nasz dopracowany w najdrobniejszych szczegółach plan bierze nagle w łeb! Dobrze chociaż, że można w dowolnym momencie zrobić save, ale mame to pocieszenie...

Na tym jednak nie koniec - bo nie są to, jak do tej pory, wady zbyt wielkie i przez nie wcale bym jeszcze nie narzekał. To, co przechyliło czarę goryczy, to zbyt wielka dla mnie rozbieżność między teorią a praktyką. Teoretycznie jest to bowiem coś w rodzaju Commandosów, ale w praktyce wrogów jest tak wielu, że bez walki nie sposób się przedrzeć (tzn. może jest prawdopodobne, ale jakoś nie bardzo przypało mi do gustu - a nie będę ukrywał, że duży udział ma w tym średnio działające automatyczne chodzenie). Podczas walki sterowanie na zasadzie klikania myszką sprawdza się tak sobie... Owszem, wiem, że wcześniej pisałem o całych strategicznych planach, pułapkach, zaletach pauzy i klawiszy z cyferkami, ale jakoś w czasie gry wcale mnie to nie pociągało! Taka mała rozbieżność między teorią (popartą w dodatku bardzo miłym tutorialiem) a praktyką - w teorii wszystko brzmi po prostu świetnie, ale w praktyce... cóż, w praktyce bardzo szybko wszelka przyjemność z gry po prostu się ulatnia! Zwyczajnie - grze brakuje grywalności...

Stąd też i ostateczna ocena. Nie będę ukrywał, że jest średnia z dwóch powodów - po pierwsze biorę pod uwagę własne odczucia (co najwyżej 6), po drugie, to co wynika ze składowych (co najmniej 8). Z ręką na sercu nie potrafię w żaden logiczny sposób wytłumaczyć, dlaczego gra z tak dobrymi pomysłami prawie mnie zraziła. Zdaję sobie wprawdzie sprawę, że może to być jedynie wynik mojego skrzywienia, ale że swoich odczuć jestem pewien, więc nie mogę się od nich całkowicie uwolnić - stąd i ocena końcowa jako średnia.

Zresztą, zamiast się tłumaczyć, powiem jedno - najlepiej będzie, jak sprawdzicie tę grę sami. Być może wasze doświadczenia będą dużo lepsze.

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Rebellion/Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
Internet:
<http://www.gunlok.com>
Wymagania:
Windows 9x, PII-266, 64MB Ram,
450MB HDD, 4x CD-ROM
Akcelerator:
niezbędny

Plusy:
• aktywna pauza
• kolejikowanie rozkazów
• drużyna paru postaci
• upgrade postaci
• save w dowolnym momencie

Minusy:
• niezbyt przyjemne sterowanie
• niezbyt czytelna grafika
• niezbyt dobre AI
• no i niezbyt to wciągające...

TOTAL ANNIHILATION

Jako że dużej części z was ukończenie TA sprawia problemy, publikujemy szczegółową (w granicach rozsądku) solucję do gry.

Joseph

■ Misje Armów

MISJA 1 - A Hero Returns

To bardzo łatwa misja, ponieważ jedynym twoim zadaniem jest dostać się za pomocą jednej z twoich jednostek do bazy bramy galaktycznej (struktura, którą widzisz na północy). W tym celu, po prostu zgrupuj wszystkie swoje jednostki i kliknij pole przed bramą. Kiedy tylko twoje siły się poruszają i rozpoczną się zaczepki ze strony Corów, zignoruj je. Jeśli jednak zdołają cię zatrzymać, kliknij jeszcze raz koło bramy, a znowu zaczniesz maszerować. Prawdopodobnie najszybciej do celu dotrą peewee, ponieważ są najszybsze.

MISJA 2 - Core Kbot Base, Destroy It!

W miejscu na mapie, w którym zaczynasz misję, znajdują się trzy ścieżki przecinające wodę (te dwie na południu prawie się ze sobą zlewają, a więc mogą być wzięte za jedną). Ustaw przy każdej z nich co najmniej dwie lekkie wieże z bronią laserową, co powinno powstrzymać wszelkie ataki Corów. Jednak będziesz również zmuszony podjąć kilka zaczepnych akcji przeciwko Storm Kbotom, których pociski mogą zniszczyć wieże spoza zasięgu ich ognia. W tym celu zbuduj odpowiednią obronę i przygotuj swoje jednostki do napadu na nieprzyjaciela. Możesz też, nie chcąc tracić czasu, zbudować jednego lub dwa solar collector oraz ustawić na południu swojego dowódcę, wyczyścić drogę do bazy (za pomocą D-guna) i jak najszybciej rozwalić w ten sam sposób laboratorium kbotowe. AKI, które spotkasz, uspokój bądź D-gunem, bądź używając laseru.

MISJA 3 - Spider Technology

Dobrze by było nieco wycofać boty-pajaczki znad krawędzi i ustawić je w tryb "utrzymaj pozycję" (Hold Position). Dzięki takiemu manewrowi staną się znacznie trudniejszym celem. Spoglądaj co jakiś czas na minimapę, aby sprawdzić, czy nie są atakowane i czy odpowiednio korzystają ze swoich paralizatorów. Komputer używa tu trzech dróg prowadzących przez wodę. Strzeż ich za pomocą lekkich wież laserowych, wypatrując cały czas Stormów. Zobacz, co się dzieje po prawej stronie mapy i w razie potrzeby wyczyść to miejsce ze wszystkich Corów, które się tam waleśają. Dopiero teraz możesz pomyśleć o postaniu Spiderów na południe. Istnieje droga przez wodę, zaraz poniżej góry, na której się one znajdują. Nie ma więc potrzeby, aby chodziły wzdłuż lewej strony mapy. Przynajmniej jednego bot-Spidera musisz też mieć w swojej bazie, co oznacza, że jest poza zasięgiem Dragon's Teeth. Jeśli nie otrzymasz notki o zwycięstwie, poruszaj trochę Spiderami dookoła, a wnet ją ujrysz.

MISJA 4 - CoreCORE Contamination Spreads...



Cały czas chroń swoją bazę za pomocą lekkich wież laserowych. To pierwsza misja, w której napotkasz dość duży opór. Dostarcz im wsparcia w postaci odpowiednich jednostek i Kbotów. Gdy powiększysz bazę, zbuduj kolejne wieże radarowe, aby uzyskać większy zasięg "skanowania" obszaru. Użyj swoich Samsonów i Rockosów (Samsony są chyba odrobinę lepsze) w celu ostrzału budynków wroga (użyj minimapy i namierz je, niewchodząc w ich pole widzenia). Stosując tę metodę, powinieneś poradzić sobie z większością wież laserowych Corów nie tracąc wielu ze swoich jednostek. W zależności od poziomu trudności, na którym grasz, możesz czasami napotkać tu Reape-

MISJA 5 - The Gate to Thalsean

Kluczem do tej misji jest przejęcie i utrzymanie "dusznego" punktu, który znajduje się na południe od twojej siedziby przy oceanie. Rozpoznasz go dzięki dwóm charakterystycznym wzniesieniom przedzielonym wąską przełęczą. Skoncentruj się zwłaszcza na lewym z nich. Komputer kocha je i przejmie, gdy tylko będzie miał szansę (a będzie miał niejedną, ponieważ wzniesienie to leży na

wprost jego bazy i stanowi doskonałą pozycję do ostrzeliwania). Po lewej stronie góry znajduje się też mała otwarta przestrzeń, która wygląda jak niewielkie wybrzeże morskie. Jest tam na tyle miejsca, żeby przedostać się przez nie nawet wielki czołg. Rozwal kilka z tych, które będą próbowały się przedostać, a powinno to zamknąć otwór na dobre. Naprzeciwko dwóch gór znajdziesz kilka małych wzniesień, dzięki którym zdobędziesz osłonę i miejsce, co pozwoli ci posuwać się naprzód. Wrota, do których zmierzasz znajdują się w południowo-zachodnim narożniku mapy na wyspie. Wyślij tam oddział swoich wodnych czołgów, pomimo że napotkasz kilka wieżyczek i "komotów" czekających na ciebie. Potrzebujesz swojego komandora, który musi zdobyć bramę sam. Odkryłem, że sześć czołgów plus komandor sprawują się tu doskonale. Murzy są zbyt strome, aby ogień prowadzony z twoich łodzi podwodnych był skuteczny. Jednak na innych połaciach głównego łądu możesz z powodzeniem użyć radarów Skeetera w celu nekowania wroga. Po namierzeniu użyj swoich subów, aby rozprawić się z jednostkami stojącymi na wybrzeżu. To prawdziwy hit, gdy wymiataś do nieprzyjaciela, który nie ma bladego pojęcia, w którym miejscu pod wodą się ulokowały. W ogóle łodzie podwodne świetnie się spisują podczas ataku na jednostki lądowe zlokalizowane na terenach nadmorskich oraz przy rozprawianiu się ze statkami, które nie mogą strzelać do wody (kiedy tylko znajdowałem jakąś zabłąkaną jednostkę zbyt blisko morza, nie omieszkalem szybko rzucić subom rozkaz namierzenia jej za pomocą radaru). Na wschód od twojej pozycji znajdziesz parę małych sił i struktur. Oddział złożony z 8-10 Peeweesów zajmie się nimi bez problemów. Powinieneś jednak rozważyć uzupełnienie oddziału o parę Rockosów w celu zapewnienia Peeweesom optymalnej osłony ogniowej. W ten sposób wyjdą cało z opresji.

MISJA 6 - Beachhead on Thalsean

Nawet jeśli zaczynasz misję jedynie z komandorem, powinno to wystarczyć, żeby rozgonić w diabły komitet powitalny Corów. Oszczędzaj energię - staraj się nie nadużywać swojego Disintegratora. Zanim zaczniesz budowę Metal Extractora i Wind Generatora, zbierz szczątki metalowe. Cały czas wypatruj w zatoce statków zwiadowczych Corów. Kiedy będziesz już miał swoje generatory, zbuduj w zatoce stocznice, a następnie dwie łodzie podwodne typu Lurker, potem statek konstrukcyjny, dwa niszczyciele Crusader oraz kilka innych łodzi podwodnych. Na wyspie wciąż znajduje się kilka AK-ów produkcji Core, na które musisz uważać. Przede wszystkim jednak buduj najszybciej, jak tylko możesz, swoje statki. Jednostki morskie Corów zbliżają się z kilku kierunków, choć pierwotnie ze wschodu i zachodu. Umieść przy wschodniej wyspie dwie łodzie podwodne, do czasu kiedy będziesz w stanie wybudować wyrzutnie torped. Użyj łodzi konstrukcyjnej, aby odzyskać zatopione żelazo. Powinieneś też pomyśleć o małej flocie Lurkerów i Crusaderów oraz paru Skeeterach jako kontratak przeciwko statkom Corów. Agresywnie przeprowadz suby i patroluj niszczyciele Enforcer na zewnątrz zatoki. Pamiętaj, zawsze trzymaj u wejścia do zatoki przynajmniej dwie łodzie podwodne, uniemożliwiając siłom Corów odzyskanie jej. Przenieś dowódcę na zachodnią część wyspy w celu wybudowania laboratorium Kbotów. Może uda ci się zbudować sześć albo osiem jednostek artyleryjskich Hammer, które unieszkodliwią statki wroga. Te niedługo się pojawiają. Zbuduj Kbota konstrukcyjnego, za pomocą którego zaprojektujesz stacjonarne działka plazmowe Guardian wzdłuż zachodniego wybrzeża. Przenieś swoje suby i niszczyciele do zachodniej części wyspy i gdy twoja marynarka wojenna będzie wystarczająco duża, wyślij małe siły łodzi podwodnych i niszczycieli na północ - patroluj ten rejon. Zbuduj zaawansowaną stocznice, a następnie dwa atakujące "suby" typu Piranha (aby zniszczyć łodzie podwodne Corów) oraz dwa krawężniki Conqueror, których działa o dalekim zasięgu powinny skutecznie chronić twoje jednostki pływające na powierzchni. Utrzymuj swoje okręty w ciągłym ruchu. Liczba jednostek morskich Corów jest ograniczona i może się okazać, że pozostały już tylko dwa do zniszczenia. Zamiast spisywać swoje Hammary na straty, naprawiaj je, gdy poziom ich uszkodzeń dojdzie do 50 procent.

MISJA 7 - The Defense of Larab Harbor

Kluczem do zwycięstwa w tej misji jest opieka nad twoją kopalnią Moho i naprawianie jej po każdym powietrznym ataku Corów. Po rozpoczęciu misji dzieli cię parę sekund od pierwszego ataku. Enforcer i Hydra przybywają prawie natychmiast na środek świata, a za nimi podąża Searcher. Szwadron bombowych Shadow zrzuci swoje ładunki na północnym zachodzie. Aby przetrwać napad, powinieneś przenieść swój okręt Ranger na południe oraz użyć Skeeterów i Crusaderów do zmasowanego ataku. Przenieś dwa Jethrosy i Samsona na zachód od swojej bazy, przez co zapewnisz sobie obronę przeciwlotniczą. W stoczni wybuduj statek konstrukcyjny i parę Lurkerów. Prześlij Suby na południowo-wschodni kraniec zatoki celem obrony przed okrętami Corów. Natychmiast zbuduj na pokładzie statku konstrukcyjnego stocznice. To umożliwi ci wyprodukowanie Piranii, Rangosów i Conquerorów. Napraw za pomocą komandora kopalnię, zbierz żelazo i zbuduj fabrykę pojazdów, która w pierwszym rzędzie powinna produkować Samsony do obrony przeciwlotniczej, a następnie pojazd konstrukcyjny, który stworzy wieże strzelnicze Defender odpierające ataki z powietrza oraz działka plazmowe przeciwko ofensywie rozpoczętej z morza. Zanim zaczniesz budować wyrzutnie torpedowe przy wejściu do zatoki, pod ochroną łodzi podwodnych i za pomocą statku konstrukcyjnego odzyskaj metal z morza. Z dowódcą wybuduj więcej Solar Collectorów (lub Wind Generatorów) i odzyskaj metale. Pojazd konstrukcyjny powinien teraz otrzymać zadanie naprawy kopalni. Zbuduj następnie dwa okręty konstrukcyjne, aby odzyskać zatopione

statki i utrzymuj wciąż poziom energii i zasobów metalu, w przeciwnym razie nie będziesz w stanie utrzymać drogiej jednostek morskich w stoczni. Ciągłe pamiętaj o tym, że twoje główne zadanie to obrona kopalni. Nie próbuj więc atakować Corów, których siły są teraz niesamowicie wielkie. Jeśli grozi ci atak, zbuduj dodatkowe wyrzutnie torped umożliwiających ochronę przestrzeni pomiędzy zatoką i małą wyspą przy jej wejściu. Zgrupuj w pobliżu kopalni lądowych obrońców, gotowych do uziemienia każdego czołgu-amfibii, który zdoła przejść ogień krzyżowy twoich subów. Zęby Smoka przyhamują każdy taki czołg, ty zaś możesz skupić się na silie ognia, włączając w to także Desintegratora. Kiedy siła ataku słabnie, prawdopodobnie można już bezpiecznie wyszukać pozostałe przy życiu siły i zakończyć misję.

MISSION 8 - The Gate to Tergiverse IV

Ta misja to prawdziwe wyzwanie. Przygotuj się na kilkugodzinną grę. Nie zapomnij zapisywać gry jak najczęściej jest to możliwe, w przeciwnym razie twoja naprawa ciężka praca może pójść na marne, na przykład gdy przez przypadek zniszczysz Wrota Galaktyczne na północnej wyspie. Natychmiast po rozpoczęciu zbuduj statek konstrukcyjny, a następnie parę łodzi podwodnych Lurker. Nie zwlekaj też z budową wieży radarowej. Mała wyspa na północnym zachodzie nadaje się do tego idealnie. Komandor może tam nawet dotrzeć na nogach. Energii, jak też zasobów jest niewiele, dlatego zbieraj i odzyskuj tak dużo odpadków, jak możesz. Podczas budowy statku konstrukcyjnego zastosuj Lurkery, Skeetera, Crusadery i Rangery do patrolowania twojej bazy i okolic. Za jego pomocą możesz wyprodukować co najmniej trzy wyrzutnie torpedowe dookoła szczytu twojej wyspy. W tym czasie dowódca zajmie się budową fabryki pojazdów Samson. Stwórz też pojazd konstrukcyjny, który wykona wieże strzelnicze Guardian i Defender. Celem misji jest stopniowa rozbudowa twojej potęgi na czterech północnych wyspach (możesz pominąć tę dużą na wprost, na północnym wschodzie). Na małych wyspach przygotuj obronę przeciwko morskim atakom. Zgrupuj ją wzdłuż kanałów pomiędzy wyspami. Za pomocą statku konstrukcyjnego, po tym jak zbudujesz już wyrzutnie torped, wyprodukuj zaawansowaną stocznice na południe od tej istniejącej. Trzymaj na każdym swoim terytorium konstrukcyjne jednostki morskie. Zbuduj na północno-wschodnim krańcu drugiej wyspy, którą zajmujesz, Guardian. Jeśli już masz Piranhię, Rangery i Conquerory drugiego stopnia, możesz rozpocząć starania o podbój trzeciej wyspy - tej na środku mapy. Zbuduj od osmiu do dziesięciu czołgów Flash, Stumpy oraz Samsony w celu przygotowania obrony bazy wspieranej przez Dragon's Teeth, którego otrzymałeś przy wejściu do misji. Na początek twojego ataku na środkową wyspę możesz ostrzelać z niszczycieli wyrzutnie torped Corów spoza ich zasięgu. Broń plazmowa o dalekim zasięgu również powinna dobrze się tu sprawić. W końcu przejdź do frontalnego ataku, wykorzystując kilka Conquerorów, dwa okręty wojenne Millennium, kilka Rangerów i kilka Lurkerów, Crusaderów i Skeeterów. Twoje Hulki mogą przenieść grupę jednostek przeciwlotniczych Jethros i Samsony, które uciszą siły lotnicze Corów. Użyj nowej wyspy jako miejsca postoju przed ostatecznym wypadem na ostatnią, ale przygotuj się do ostrzału tej pierwszej i drugiej na północnym wschodzie. Rozważ zbudowanie zaawansowanej fabryki pojazdów, aby wyrzucić z niej czołgi-amfibie, przetransportowane na wyspę przez Hulki. Uważaj, ponieważ Wrota Galaktyczne mogą być zamienione w pył, jeśli zostawisz swoje siły samym sobie. Kontroluj dokładnie atak. Gdy wszystko wskazuje na to, że zwycięstwo masz już w kieszeni, przyjdź ze swoim komandorem, który zdobędzie Wrota.



MISJA 9 - The Hydration Plant

Masz teraz zagrać siłami powietrznymi. Po raz pierwszy w tym scenariuszu. Gdy misja się zaczyna, dwóch Pyrosów atakuje twojego komandora. Rozwal ich i zdobądź wieżę radarową Corów i Metal Extractor. Zbuduj natychmiast swoją własną wieżę radarową i fabrykę samolotów. Od razu wyprodukuj dwie lekkie wieże laserowe na północy i południu. Żołnierze Corów zaatakują, ale powinni zostać załatwieni przez twoje wieże, przynajmniej dopóki nie będziesz mógł wyprodukować jakiegokolwiek obrony powietrznej. Za pomocą swojego pierwszego Freedom Fighter patroluj z góry swoją bazę. Napraw wieżę laserową i Metal Extractora, gdy będzie to konieczne. Przy użyciu kilku Freedom Fighterów i Thunder Bomberów strzeż swojej bazy i stopniowo likwiduj siły lotnicze Corów. Będziesz potrzebował mnóstwa samolotów w celu kompletnego ich roznieśienia. Swoje samoloty wyślij na północny krańiec. Podczas gdy samoloty zajmują się wrogami, kontynuuj ich produkowanie, włączając transporty Atlas. Choć sprawiasz, że siły Corów są coraz mniejsze, ciągle bezpieczniej jest polecić swoim komandorem na wzgórze na północy. O ile wcześniej jej nie zniszczyłeś, znajdziesz tam lekką wieżę laserową. Zdobądź Solar Collectory. Na północ od drugiego wzgórza znajduje się Hydration Plant otoczona przez Dragon's Teeth. Leć lub maszeruj tam z dowódcą, niszcząc każdą napotkaną drużynę Corów. Kiedy fabryka jest już zdobyta, misja kończy się sukcesem. Nie musisz rozwalić wszystkich Corów, by wygrać.

MISJA 10 - The Bromid Maze

Pozostaw w lewym górnym rogu mapy Zippery, ponieważ ich przeniesienie może spowodować atak wroga z powietrza. Mapa ta jest doskonała do stworzenia morderczych stref dla twoich struktur obronnych. Powinieneś skupić się na Defenderach, ponieważ dostarczą ci one skutecznej ochrony powietrznej, a także

całkiem niezłe zabezpieczenie sił naziemnych. Gdy spojrzysz na mapę, zauważysz, że potrzebujesz jedynie dwóch grup obronnych, ponieważ możesz zbudować swoją bazę tak, że będą prowadzić do niej tylko dwa wejścia. Jeśli chcesz zbudować zaawansowaną fabrykę i zdobyć zaawansowane jednostki konstrukcyjne, co pozwoli ci wyprodukować kopalnię moho, które zastąpią Metal Extractory, po prostu zagarnij kopalnię, które znajdują się w południowej części mapy. Nie próbuj iść zbyt daleko na północ, ponieważ gdy przetrzaskasz się na wszystkie kopalnie moho, będziesz miał metalu pod dostatkiem. Musisz wybudować dużo Solar Collectorów, ponieważ nie masz możliwości wyprodukowania reaktora jądrowego ani fabryki geotermicznej. Użyj samolotu konstrukcyjnego do budowania Defenderów na szczycie grzbietów, do których inne twoje boty konstrukcyjne nie mogą się dostać. Na tej mapie będziesz miał szansę zobaczyć po raz pierwszy w akcji pakiety Brawlerów. Zbuduj od siedmiu do osmiu Brawlerów i celuj w czerwone kropki na mapie. Aby osiągnąć jeszcze lepsze wyniki, ustaw punkt kontrolny w środku zbioru czerwonych miejsc. Brawery szybko się uporają z zadaniem. Gdy dojdiesz do struktur obronnych (Corowie mają Punishera i znaczną ilość Gaat Gunów), namierz je szybko. Wyślij Brawery do bazy, jeśli zostały uszkodzone. Najlepiej mieć jeden lub dwa samoloty konstrukcyjne patrolujące twoją bazę, dzięki temu będziesz mógł wyładować tam Brawlerami, które zostaną automatycznie naprawione. Twoja obrona i Brawery zapewnią, że nie będziesz miał żadnego problemu z siłami Corów. Kiedy zobaczysz kolumnę poruszającą się w kierunku twojej bazy, roznieś ją za pomocą Brawlerów. Zobacz, jak skuteczne są one w działaniu przeciwko siłom naziemnym.

MISJA 11 - The Gate to Barathrum

Kanion, w którym położone są Wrota Galaktyczne, jest bardzo pilnie strzeżony przez Gaat Guny i Pulvarizery Corów. Te drugie mogą przysporzyć ci poważnych problemów związanych z twoimi samolotami, do czasu gdy zlikwidujesz całą strukturę obronną. Spróbuj zbudować kolejny statek konstrukcyjny, o ile tylko jest to możliwe, i zacznij tworzyć swoje własne wieże strzelnicze w punktach strategicznych. Spotkasz parę samolotów wroga, ale posiadanie wystarczającej ilości Defenderów powinno zapewnić ci bezpieczeństwo. Wybuduj swoje Metal Extractory wokół miejsca, w którym zaczeł misję, i kontynuuj rozszerzanie operacji kopalnianej z prawej strony mapy, produkując jednocześnie odpowiednie siły obronne. Kiedy będziesz miał już wytworzone siły Brawlerów, niech rozniosą obronę w kanionie, a następnie zajmą się pozostałymi jednostkami, które się tam znajdują. Przełącz Brawery na "Return Fire", a nie "Fire at Will", ponieważ nie chcesz, aby zaatakowały przez przypadek Wrota Galaktyczne. Zniszcz wszystko, co widać na mapie, i przejdź swoim komandorem do Wrót w celu ich zdobycia (niech komandor przebywa w trybie "Hold Fire", tym samym nie zaatakuje Wrót za pomocą swojego lasera).

MISJA 12 - Barathrum!

Kopalnia moho, którą masz zdobyć, znajduje się w prawym górnym rogu mapy, zatem gdy wysłesz tam swoje siły, uważaj, jak postępujesz. W tym rejonie znajduje się też trochę windmills i metal extractorów. Zamiast pozbycia się tego, co stworzy komputer, powinieneś poczekać do momentu, aż będziesz miał oddział złożony z 7 Brawlerów, z którymi wyprawisz się do górnego prawego rogu, aby zniszczyć wszystko oprócz kopalni! Następnie zmierzaj prosto w kierunku dolnego prawego narożnika mapy. Tam znajdują się prawie wszystkie metal extractory, które posiada komputer - rozwalenie ich oznacza zatrzymanie działań komputera i twoje zwycięstwo. W tym rejonie znajdziesz trochę Gaat Gunów i Pulvarizerów oraz Crasherów, musisz zatem namierzyć je na samym początku, a twoje Brawery powinny dość szybko sobie z nimi poradzić. Możesz uważać wszystko, co znajduje się w górnym lewym rogu mapy, za swoje. A to dzięki temu, że jesteś w stanie wytworzyć cztery małe pakiety struktur defensywnych, które zdobędą wszystkie cztery ścieżki naziemne prowadzące do tego miejsca na mapie. Po raz kolejny Defendery są tu wspaniałym wyborem, ale zawsze wspieraj je za pomocą przynajmniej jednego lasera Sentential, jako że potok szybkich jednostek może przejść Defendery (mają daleki zasięg, ale nie są zbyt dobre, jeśli chodzi o siłę niszczenia). Ustaw ścieżki patrolowe dla samolotów zwiadowczych, a umożliwisz Defenderom strzelanie na daleki zasięg. Umieszczenie samolotów konstrukcyjnych, które będą patrolować każdy z tych czterech rejonów, zredukuję możliwość utraty przez ciebie struktur obronnych. Z każdym atakiem powietrznym ze strony komputera uporasz się za pomocą Defenderów. Jeśli masz możliwość, "upgradeuj" kilka swoich metal extractorów do kopalni moho. Nie trać czasu i nie stawiaj geotermicznych fabryk energii, ponieważ i tak będziesz to musiał robić poza twoim uforyfikowanym terytorium. Zamiast tego łatwiej jest zbudować rozległe struktury solar collectorów, a dobrym miejscem do tego jest lewy górny róg mapy. Produkuj metal extractory i solar collector, podczas gdy twój komandor toruje sobie drogę przez ścieżki na lawie. Będą go atakowały D-gun i lekkie wieże laserowe. Kiedy wyjdzie z lawy, powinieneś polecić mu zbudowanie lekkiej wieży laserowej, a następnie fabryki samolotów. Stąd jesteśmy już prawie w domu.

MISJA 13 - Landown's Interface

W tej misji będziesz atakowany tylko przez oddziały powietrzne Corów, ale za to będzie ich całe mnóstwo (może zależy to od poziomu doświadczenia, ale mnie się to przydarzyło). Obrona - to ciężka linia Defenderów umieszczonych na górze twojej bazy oraz kilku innych, rozrzuconych są wokół całej bazy (bardzo możliwe, że kilka samolotów przedostanie się przez pierwszą linię obrony). Powinieneś



zbudować swoje Defendery dość blisko czoła klifowego (strzeż je za pomocą Zippera, którego otrzymałeś na początku misji), aby mogły atakować jednostki na szczycie klifu. Jednocześnie pozostajesz poza zasięgiem tych jednostek i wystarczająco daleko, aby nie stanowił celu dla samolotów. Corowie wybudują potężne ilości jednostek naziemnych i rozlokują je naprzeciwko krańca klifu. Nie musisz o nich pamiętać przez większą część misji, ale uważaj, ponieważ zawierają one wiele strzelających oddziałów. Z tego powodu twoje naloty na szczyt klifu muszą unikać grup jednostek. Zbuduj przynajmniej dwie zaawansowane fabryki samolotów i doprowadź do tego, aby ciągle wypuszczały Brawlerów i Hawki. Hawki przydadzą się do usuwania myśliwców Corów, dla Brawlerów są one nieosiągalne. Przypisz liczne jednostki konstrukcyjne do wszystkich zaawansowanych fabryk samolotów, co przyspieszy produkcję (za pomocą opcji "Guard"). Atakując górę klifu, powinieneś przesunąć swoje siły lotnicze z odległej lewej lub prawej części i następnie przesłiznąć się wzdłuż góry. Twoim głównym celem powinny być fabryki samolotów, po nich również inne fabryki. Natychmiast, gdy zobaczysz jednostkę konstrukcyjną - zniszcz ją! Nie chesz chyba, aby baza Corów została odbudowana? Metal i energia nie powinny być podczas tej misji problemem, jeśli tylko stworzysz dwie lub trzy kopalnie moho i dwie fabryki geotermiczne. Jeśli zbudujesz jakąkolwiek z tych struktur, powinieneś zadbać o odpowiednią ich ochronę - w postaci pierścienia około czterech Defenderów.

MISJA 14 - The Heat Increases

Bomby Roach na tym poziomie nadchodzą szybko i regulamie, dlatego będziesz musiał ustawić tu odpowiednio duży zasięg wizualny wokół swojej bazy, aby odrzucić je, zanim zbliżą się wystarczająco blisko i uszkodzą cię. Powinieneś zmierzać do wybudowania kolejnej jednostki konstrukcyjnej tak szybko, jak tylko jest to możliwe. To pozwoli ci rozmieszczać Defendery. Na początku misji użyj Zipperów, które masz już na stanie w celu patrolowania peryferii swojej bazy, dając innym oddziałom możliwość namierzania Roachów na odległość. W tym rejonie mapy, na którym zaczynasz, nie znajdziesz zbyt wielu dużych wzgórz czy jezior lawowych, co oznacza, że zamiast ustawienia mocno skoncentrowanych małych grup jednostek, musisz zadbać o dość duży obszar. Twoja statyczna obrona powinna opierać się przede wszystkim na Defenderach, ponieważ będziesz wielokrotnie nękany atakami z powietrza. Jednak nie powieraj wszystkich swoich przeciwnicznych zabiegów obronnych Defenderom, ponieważ siły Corów będą atakowały za pomocą Repierów, które mogą spowodować w twojej bazie potężne zniszczenia, po tym jak uda im się przejść przez pierwsze linie obronne. Kilka Jethrosów lub Samsonów rozrzuconych wokół twojej bazy (zwykle grupy po dwie lub trzy jednostki) powinno być odpowiednią siłą przeciwko samolotom, które przemknęły obok Defenderów. Produkcję je w grupach po 3-4. Dzięki temu będą bardziej skuteczne. Baza Corów strzeżona jest za pomocą wielu Gaat gunów i otoczona przez liczne Can Kboty, możesz zatem spodziewać się ciężkiego oporu laserowego. W tej bazie znajduje się elektrownia jądrowa, która jest wspaniałym celem dla Brawlerów. Duża liczba otworów termicznych w miejscu, w którym zacząłeś misję, oznacza, że energia nie będzie stanowiła dla ciebie problemu, a nawet będziesz miał taką jej nadprodukcję, że powinieneś otworzyć z 7-8 wytwórni "żelastwa". Będziesz miał przychód metalu w liczbie 30 po tym, jak "upgrade"ujesz jeden lub dwa metal extractory do kopalni moho. Niech zaawansowana fabryka samolotów buduje mnóstwo Brawlerów, a ty zacznij przejmować za ich pomocą bazę Corów. Jeśli zostaną zaatakowane przez zbyt dużą liczbę samolotów, zawróć je do bazy i czekaj, aż samoloty zaczną zmierzać za nimi. Gdy dotrą do sił obronnych twojej bazy, będzie po nich. Po zniszczeniu wszystkich sił Corów zdobądź Wrota Galaktyczne.



MISJA 15 - Rougpet

Może najłatwiej byłoby nie zdobywać żadnej jednostki wroga przy pomocy komandora, choć jest możliwe do zrobienia. Posiadanie na tej mapie dodatkowych jednostek oznacza zminimalizowanie ich działań do określonego poziomu, na którym przestaną rozważać zaawansowane wieże radarowe, podchodząc do nich. Dowódca za pomocą D-guna może zniszczyć każdą jednostkę Corów. Zbuduj kilka wież radarowych, w czasie, kiedy dochodzisz do dołu mapy. Dzięki temu zdobędziesz trochę informacji o ruchu wroga. Odzyskaj fabryki, jeśli poziom twojej energii spadnie zbyt nisko, ale z tym nie powinno być kłopotu. Zdobądź solar collectorów Corów, które napotkasz, powinieneś również ustawić przy nich wieże radarowe w celu określania momentu, kiedy zbliżą się Corowie. Zniszcz je. Zaawansowana wieża radarowa, którą musisz tu zdobyć, strzeżona jest przez wieżę laserową, ale możesz je uciścić za pomocą D-gunów, nie ponosząc zbyt wielu strat. Komandor musi być ustawiony w tryb "Hold Fire" lub "Return Fire", aby nie zniszczył wieży, którą masz przejąć.

MISJA 16 - Stockpile at the Abutment

Bardzo szybko staniesz się w tej misji obiektem ataku z powietrza, dlatego spróbuj wybudować jak najszybciej parę przeciwnicznych struktur obronnych. Twoją trzecią budowlą (po metal extractorze i solar collectorze) powinna być fabryka bądź pojazdów, bądź Kbotów. Zbuduj parę Jethrosów lub Samsonów, a następnie pojazd konstrukcyjny. Po ukończeniu tej produkcji zbuduj Defendera, jeśli samoloty Corów wciąż nekają twoje siły. Na tej mapie znajduje się tak wiele otworów termicznych, że powinieneś zdobyć potężną nadprodukcję mocy. Skonstruuj od 10 do 12 fabryk "żelastwa", po tym jak zbudowałeś już geotermiczną fabrykę energii. Dzięki temu uzyskasz potężny zastrzyk z metalu. Zauwa-

żysz, że będziesz w stanie zbudować w tej misji elektrownię jądrową, a także dział Big Bertha. Najlepsze miejsce na mapie do postawienia Berthy znajduje się na szczycie odsonowanej skały, blisko środka mapy. Pozwoli to działu na ostrzał góry Abutmenta. Zaawansowana wieża radarowa, która stoi blisko Abutmenta, umożliwi twojemu radarowi zasięg na prawie całą górę (choć niektóre rejony będą ukryte). Niech Bertha rozpocznie ostrzał każdego czerwonego miejsca na mapie (niczego nie musisz zdobywać, zatem niszcz, ile chcesz). Zbuduj mocne struktury obronne, które oddalą zagrożenie ze strony atakujących kolumn czołgów. Ustawienie pierścienia z Sentineli i Defenderów wokół ścieżek poniżej Abutmenta będzie w stanie powstrzymać każdą ofensywę naziemną, którą Corowie przygotowują przeciwko tobie. Umieść te struktury w niewielkiej odległości od tyłu czoła klifu, co da im największą skuteczność ogniową. Wyślij trochę patrolowych samolotów zwiadowczych, aby strzegły dróg. Powinieneś wybudować małe siły atakujące lub Brawlerów, pomagając strukturalnie defensywnym - jest bardzo prawdopodobne, że znajdą się one pod ciężkim ostrzałem z ruchomej artylerii, a także Diplomatów. Nie odrzucaj w późniejszych stadiach misji sił przeciwnicznych, ponieważ naloty będą trwały przez cały czas, choć nie na taką skalę jak na początku. Po tym jak Bertha obróci w ruinę wszystkie widoczne cele, użyj samolotów zwiadowczych w celu odszukania wszystkich jednostek, których nie wykrył radar. Zniszcz blokady radarowe, a zobaczysz wszystkie poprzednio zasłonięte cele.

MISJA 17 - Fortress at Brooban's Isle

Na dole mapy rozciągają się trzy wyspy. To właśnie na nie powinieneś rozszerzyć swój stan posiadania. Zrób to tak szybko, jak to tylko możliwe. Wyspa z lewej podziurawiona jest otworami termicznymi, na których powinieneś wybudować geotermiczne fabryki energetyczne. Dostępnych dla ciebie jest niewiele zapasów metalu, więc "upgrade"uj je do kopalni moho, po tym, jak uda ci się zbudować zaawansowaną jednostkę konstrukcyjną (najprawdopodobniej powinien to być konstrukcyjny samolot). Jethrosy, które posiadasz od początku, powinny zadbać o właściwą ochronę przed wczesnym atakiem, a statki wyścigowe do rozniesienia tych kilku Searcherów i przypadkowych Enforcersów, które zaczną ci dokuczać. Może zechcesz wybudować wcześniej budynek do składowania metalu - przysiądź się, żeby nie tracić na samym początku misji żadnego możliwego do wykorzystania kawałka metalu. Ataki morską Corów w tej misji wcale się tak szybko nie kończą. Oczekuj spotkania z flotą czterech Warlordów atakujących jednocześnie przy wsparciu łodzi podwodnych i sub-killerów. Ciężkie lasery Wardlordów mogą zniszczyć Defendera za pomocą jednego strzału, zatem wycofaj je poza ich zasięg, gdyż i tak nic tu nie poradzą, a mogą zostać zniszczone. Po tym ataku oczekuj dużego konwoju Crocków, który toczy się ku twoim brzegom. Możesz ich uciścić za pomocą D-gunów, zaraz gdy wyjdą z wody, ale zrób to, zanim zaczną strzelać. Spróbuj zbudować szereg bomb torpedowych, które pomogą ci zniszczyć Warlordy, kiedy te tylko się pojawiają. Możesz też zbudować potężne siły łodzi podwodnych i sub-killerów, choć ta druga metoda wymaga najpierw zaangażowania podwodnej obrony Warlordów. Istnieje tu kilka zaawansowanych stoczní, które będą produkowały różne statki: Warlordy i Hivesy. Kiedy zlokalizujesz statki konstrukcyjne Corów, zniszcz je. Naprawiają one inne statki. Corowie mają dostęp do wielkiej liczby bombowców torpedowych: Titan i Rapier. Jeśli zdecydujesz się na działania agresywne i użyjesz oddziału twoich własnych bombowców torpedowych do spustoszenia floty Warlordów i Hivów, możesz liczyć się z nadejściem od południa Titanów, które zaczną cię ostro atakować. Użyj Hawków, aby zniszczyć Repieri. W górnym lewym i prawym narożniku znajdują się kopalnie moho, które powinieneś spróbować rozwalić, ograniczając dochody metalu, które ma komputer. Podczas ataku środkowej wyspy zachowaj ostrożność, ponieważ twoje jednostki będą uważały Silencera (budowlę, którą musisz zdobyć) za wroga broń, i gdy są ustawione na "Fire at Will", zaczną go atakować. Podobnie nie pozwól im na atak elektrowni jądrowej, która znajduje się na prawo, obok Silencera. Jej eksplozja zniszczy obiekt, który masz zdobyć. Jeśli zbudujesz Berthę na środkowej wyspie w dole mapy, będziesz w stanie ostrzelać struktury defensywne z południowej strony głównej wyspy, nie martwiąc się o trafienie Silencera. Będziesz musiał zbudować swoją własną fabrykę jądrową, ponieważ znajdziesz tu tylko jeden otwór termiczny, a nie ma dość dużo gruntu do zbudowania dostatecznie wielu solar collectorów.

MISJA 18 - Vengeance!

Dość krótka i zarazem łatwa misja. Twoje peeweesy zostaną zlikwidowane bardzo szybko, ale jeśli skoncentrujesz ich siłę ogniową, powinieneś uszkodzić w niewielkim stopniu atakujące jednostki. Weź pod uwagę odprawę i nie zajmuj się budową, ponieważ Corowie po zniszczeniu peeweów udadzą się na północ. Możesz jednak postawić jednego solar collector, który zasili D-guna. Użyj Spiderów, które przydadzą się, gdy jednostki Corów będą się zbliżać. Zatrzymaj je i sprawią, że nie będą zdolne atakować ani ruszać się, jednocześnie stając się dla pozostałych twoich oddziałów doskonałym celem. Powinieneś zlikwidować bez większych problemów również pozostałe wojska Corów - zwłaszcza za pomocą D-gunowych oprysków.

MISJA 19 - The Motien Ramp

Zaskakująco łatwa misja. Baza Corów posiada Intimidatora i używa tej broni przez cały czas. Mimo to nie straciłem ani jednej jednostki przez to działko. Wzgórza na północ od ciebie stanowią znakomitą ochronę przed ich strzałami. Dlatego zbuduj za nimi swoje najważniejsze budowle. Będziesz też potrzebował jakichś przeciwnicznych sił obronnych, a także parę wież laserowych, które oddalą kilka ataków naziemnych przypuszczonych na ciebie. Używając zgromadzonych Rapiarów, możesz zniszczyć bazę Corów kawałek po kawałku. Zacznij od fabryki pojazdów, dalej przetrzeb resztę bazy.

MISJA 20 - DUMP

Istnieje sposób, aby mieć w tej misji dostęp do samolotu. Zdobądź Kbotą Corów, który zabłądził gdzieś blisko miejsca, w którym zacząłeś. Na przejeździe go będziesz miał możliwość nie tylko zbudowania samolotu, ale ucięcia go jako zaawansowanej jednostki konstrukcyjnej, umożliwi ci ustawienie budynków high-tech wszystkich poziomów, włączając w to silos pocisków nuklearnych. Istnieje na tej mapie kilka 4-tysięcznych metalowych odpadków i nie powinieneś ich marnotrawić. W tym celu musisz zbudować wystarczającą ilość budynków do przechowywania metalu, zanim będziesz miał maksymalną rezerwę metalu w granicach 6000 jednostek. Twoim jedynym przeciwnikiem będzie tu kilka jednostek naziemnych. Zapomnij zatem o budowie wież strzelniczych i skoncentruj się na Gaat Gunach. Trzy takie urządzenia, położone blisko obok siebie mogą zatrzymać większość prób ataku, ale powinieneś bardziej postawić się na ataki Diplomatów, którzy napadną spoza twojego zasięgu. Będziesz musiał się też zmierzyć z kilkoma Goliathami i Reaperami, zatem wybierz dobrze swoje uzbrojenie. Z energią mogą być pewne problemy, ponieważ musisz oprzeć się tylko na solar collectorach. Po raz kolejny zbuduj jeden lub dwa budynki składowiska energii, aby nie tracić nadmiaru mocy. Wybierając kawałki metalu do odzysku, nigdy nie powinieneś decydować się na ten z zawartością metalu, która nie wystarcza do wypełnienia braków w twoich rezerwach. Naprawdę, nie trać nawet najmniejszej ilości żelaza. Gdy zdobędziesz konstrukcyjnego Kbotą i użyjesz go do zbudowania samolotu, będziesz mógł zobaczyć, jak daleko wędruje ładunek bombowy - grawitacja na tej planecie jest bardzo słaba.

MISJA 21 - Welcome to CORE PRIME

Istnieje dwie drożki prowadzące do miejsca na mapie, w którym zaczynasz. Ale siły Corów jakoś zawsze wykorzystują tylko tę środkową. Na początek, po tym jak zbudujesz trochę solar collectorów i metal extractorów, blisko Wrot Galaktycznych zbuduj dwie lekkie wieże laserowe na szczycie rampy. To powinno powstrzymać pierwszą falę ataków. Skonstruuj fabrykę pojazdów, a następnie zaawansowaną fabrykę pojazdów i Spidera. Użyj Spidera, aby sparaliżować Pyrosy i żeby mógł je zdobyć komandor. Wtedy wyślij je, aby napadły na konstrukcyjne Kboty Corów, patrolujące górne rejony mapy. Zdobądź je ponownie za pomocą komandora, który następnie powinien załatwić solar collector, które położone są wzdłuż górnej części mapy. Zbuduj parę wież Sentinel oraz wież strzelnicze dla obrony środkowej rampy w przyszłości, a także jednego czy dwóch Guardianów. Kiedy zbudujesz choć jedną fabrykę jądrową, zacznij produkcję Annihilatora również na górze tej rampy - po tym jak zostanie podłączony, żadna z obcych jednostek nie dostanie się w pobliże twojej bazy. Za pomocą Peepersów kontroluj terytorium środkowej rampy na dole mapy, aby twoje siły obronne mogły strzelać ze swojego najdalszego zasięgu. Masz w tej misji dostęp do dział Bertha, choć obecność wysokich ścian oznacza, że nie będzie ona mogła atakować zbyt dużego terytorium bazy Corów. Jednak wciąż pozostaje doskonałym narzędziem do ataku tych obszarów na mapie, które są w jej zasięgu. Środkowa rampa będzie w tej misji używana co jakiś czas przez oddziały Corów. Twoja statyczna obrona szybko je wykończy. Jeśli chodzi o twojego Annihilatora, to liczba jego ofiar może być mierzona nawet przy pomocy liczb trzyfioletowych. Powinieneś zbudować przy reaktory jądrowe, które zapewnią Annihilatorowi odpowiednią moc. Co do metalu, to nie będzie tu z nim problemu. Użyj Brawlerów lub Phoenixów do zmniejszenia oporu bazy Corów. Przy Phoenixach musisz pamiętać, aby trzymać je razem i w odpowiednio dużej liczbie - ich zmasowane ataki laserów zniszczą stosunkowo łatwo wszystkie samoloty Corów. Następnie wyczyść resztę bazy wroga za pomocą czegokolwiek, co właśnie chcesz wybudować. Istnieje tu dość dużo pojazdów, Kbotów i fabryk samolotów, które powinieneś zaatakować jako pierwsze.

MISJA 22 - Battle for Coordinate 6551:447

Masz dla siebie cały dół mapy - unikaj ataku lądowego. Zauważ, że na dole ustawiony jest rząd 5 kwadratowych wzgórz - na szczycie środkowego z nich wybuduj dział Guardian i wieżę radarową, potem zacznij ostrzeliwać statki na pierwszym rejonie wodnym. Potem rozwal wszystkie jednostki lądowe, które znajdują się w zasięgu. Nie celuj jeszcze w solar collector. Powinieneś zbudować wokół wzgórz parę wież strzelniczych, ponieważ później staną się one obiektem ataku powietrznego. Zbuduj jedną czy dwie fabryki jądrowe i kopalnię moho, aby zapewnić sobie odpowiedni dochód, po czym zbuduj dział Bertha na tej samej górce, na której postawiłeś Guardian. Bertha może strzelać we wszystkie miejsca na mapie. Zbuduj tam również zaawansowaną wieżę radarową. Teraz zacznij za pomocą Berthy ostrzelać wszystkiego na mapie. Upewnij się, czy ustawiłeś już swoją obronę przeciwpowietrzną, ponieważ Rapiery mogą szybko zlikwidować Berthę. Aby wziąć na szczyt którejś góry komandora, musisz użyć Atlasa. Za pomocą strategicznych bombowców, które wybudujesz, możesz przyspieszyć proces destrukcji. Zacznij bombardować liczne elektrownie jądrowe, które wyznaczają linię na górce mapy. Jeśli myślisz, że zniszczyłeś już wszystko, a mimo to misja nie kończy się, znaczy to, że pominałeś łódzie podwodne. W każdym z kanałów wodnych znajduje się sub. Użyj Peepers, aby je znaleźć, a za pomocą ataku Atlasa z Invadera zniszcz je (eksplozję Atlasa ponad subem, a rozwali go na drobne kawałki).

MISJA 23 - Crossing Aqueous Body 397

W tej misji zobaczysz kilka atakujących cię wielkich kolumn amfibii Crock. Jednak jest tylko kilka ramp, w południowych partiach mapy, po których są w stanie się poruszać, zatem blokując je za pomocą Dragon's Teeth, zredukujesz znacząco ich ofensywę. Annihilator lub jakiś ciężki laser zniszczy je. Komputer nie posiada na tym poziomie stoczní, dlatego ograniczony jest tylko do statków, które posiadają "na wejściu". Jednak pomiędzy nimi znajduje się parę Warlordów, dlatego przygotuj sobie jakąś broń o dalekim zasięgu, aby zwalczyć te bestie. Dwa Guardiany zbudowane na środkowym moście zajmą się nimi z daleka. Powinieneś mieć od 6 do 7 bombowców torpedowych gotowych do ataku Warlordów tak szybko, jak je tylko namierzysz. Jeśli masz jednak z nimi problemy, zbuduj Annihilatora na tym samym moście. Warlord nie tylko nie przetrwa, ale nie przeżyje paru pocisków z tego lasera. Niech kilka Peepersów patroluje ciągle

ocean, dzięki czemu szybko zlokalizujesz łódzie podwodne, które są w pobliżu twojej bazy. Komputer może ich użyć jako jednostek wspomagających Warlordy. Suby przybywają przeważnie w większej liczbie, zatem ciągle je atakuj. Para złożona z Atlasa i Invaderów szybko je zatopi. Zbuduj również dział Bertha na środku mołu. Wal we wszystko, co się pojawi na radarze. Użyj samobójczych samolotów zwiadowczych do lokalizacji każdego większego statku, który właśnie zakotwiczył i ładuj w niego. Teraz pora na fabryki konstrukcyjne. Na początku misji znajdziesz się pod atakiem kilku Avengerów, które są prawdziwym utrapieniem. Jethrosy nie wydają się przeciwko nim dobrą bronią, dlatego nie zwracaj sobie głowy ich budową i najwyżej zignoruj te ataki, zanim nie będziesz w stanie wybudować Defenderów. Jeśli misja się nie kończy, a ty myślisz, że załatwiłeś już wszystkich, prawdopodobnie czai się gdzieś jeszcze jakiś Crock lub łódź podwodna. Użyj Peepersów, aby przetrząsnąć wodę w ich poszukiwaniu.

MISJA 24 - Breakthrough to Central Consciousness

Atak nie następuje przez jakiś czas. Wykorzystaj to w celu obudowy swoich sił. Dołu mapy wystarczy aż nadto na miejsce dla twojej bazy i nie ma potrzeby wychodzenia poza południowe ściany. Zablockuj wszystkie poza jednym lub dwoma wejściami na teren bazy, gdzie znajduje się Dragon's Teeth i wybuduj Annihilatora przy wejściach, które zostawiłeś otwarte. Wspierany przez ciężką wieżę laserową, nawet jeśli The Cans podejść do ciebie, wydestaniesz się z każdej opresji. Peepers kontrolujące tereny dadzą twoim gurom odpowiednio szybkie ostrzeżenie o zbliżających się kolumnach wroga. Zbuduj dobre siły myśliwców Hawk lub dużo Guardianów (choć w tej misji lepsze są Hawki), ponieważ, gdy zaczniesz niszczyć bazę Corów, zostaniesz zaatakowany przez Vampy i Rapiery. Demoluj bazę za pomocą Big Bertha - wcześniej zbuduj ją na górce jednej z ścian. Aby to zrobić, będziesz potrzebował zaawansowanego samolotu konstrukcyjnego. Komputer na tym poziomie nie posiada żadnej fabryki, zatem wszystko, co masz tu zrobić to stopniowe zwalanie jego jednostek na ziemię. Gdy zniszczyłeś już siły powietrzne Corów, używając Hawków, niebo jest twoje, a to oznacza śmierć Corów. Twoje: Bertha, Brawlerzy oraz bombowce mogą podjąć się zadania zdeptania ostatniego corowego robactwa. Są to liczne maszyny Doomsday strzegące kopuły, która sprawia, że atak z ziemi jest samobójstwem. Połączona z The Can, które patrolują bazę, przewaga powietrzna okazuje się kluczowa. Kiedy rozwalisz już wszystkie jednostki i struktury Corów, przenieś komandora na środek kopuły, a wygrasz.

MISJA 25 - CORE PRIME Apocalypse. Free at Last!

Twoi żołnierze zniszczą sami Roache, chyba że nie dopisuje ci szczęście lub brakuje ci piątej klepki. Struktura tej mapy sprawia, że ustawienie zabójczych stref jest bardzo łatwe. Wcale nie musisz zbyt szybko się rozrastać (wystarczy poziom, z którego zaczynasz). Umieść swoje struktury obronne tak, żeby mogły one osiągnąć ogniem dwóch ramp na dole od twojego terytorium (będziesz musiał skonstruować dwie grupy obronne). W ich skład powinny wejść przynajmniej 2 Sentinel, 4 Defendery i co najmniej 1 Guardian. Patroluj pierwszą okolicę za pomocą samolotów zwiadowczych - obrona będzie reagowała automatycznie w przypadku pojawienia się wrogów. Na dole rampy zbuduj trochę Dragon's Teeth, zostawiając niewielką wolną przestrzeń dla swoich jednostek, które będą mogły swobodnie się tamtędy przedzierać. Metal nie jest tu problemem, zatem powinieneś dość szybko dostać zaawansowane budynki i jednostki, jednak nie zapominać o jednostkach low-tech, a zwłaszcza o Jethrosach, które będą użyteczne zwłaszcza w grupach w celu ochrony twojej bazy przed Rapiersami i Vampami. Zaawansowana wieża radarowa skanuje większość mapy, ostrzegając cię, gdy przygotowywany jest kolejny atak. Ustaw każdą ze swoich grup obronnych "na gorące" klawisze. Kiedy tylko zobaczysz zbliżające



się konwoje wrogów, namierz je i zniszcz. Budowanie Brawlerów i trzymanie ich jako patroli na pierwszym posterunku to także dobry sposób na rozprawienie się z próbami ataków (gdy Brawlersy namierzają wrogów, do defensywy przystępują też statyczne jednostki obronne). Zbuduj trochę pól do naprawy jednostek powietrznych, a twoje samoloty będą automatycznie na nich reperowane. Kiedy wybudujesz dział Bertha (zrób to wcześniej), możesz zacząć ostrzeliwanie wszystkiego, co znajduje się na mapie. Gdy wybudujesz 2 reaktory jądrowe, nie będziesz miał kłopotów z energią. Corowie odbudowują cały czas swoją bazę, zatem lic się z tym, że w tej misji będziesz musiał zburzyć wiele budowli. Jeśli zamierzasz przeprowadzić atak naziemny, zlikwiduj za pomocą Berthy szereg maszyn Doomsday. Corowie będą też mieli działko typu Intimidator, które również trzeba szybko uciścić. Możesz użyć Merlsów, aby zniszczyć każdy statyczny cel na mapie radarowej (choć bez przerwy obserwuj te małe czerwone punkty i zabierz szybko Merlse, jeśli zauważysz, że coś podąża twoim tropem). Rój 6 lub 7 Brawlerów powinien spokojnie rozwalić komandora Corów (choć potem zgina w wyniku eksplozji). Jeśli możesz, to zniszcz wszystkie jednostki konstrukcyjne Corów (jest ich kilka), a potem będziesz już w stanie wysłać - za pomocą Berthy - wszystko w zapomnienie. Aby wygrać tę misję, po tym jak zniszczysz siły Corów, przenieś swojego komandora na symbol Corów - na Command Dome.

Solucja dla Corów za miesiąc

Powrót do przeszłości

Skądś nam przypomina? Może przez wygląd i więcej? A ty już nie możesz temu podołać? Skąd to znam... Możesz jednak się temu przeciwstawić! Powiedz nie! Popieraj stare gry!

Shivo

Pośp, jak! dokonał się w przeciągu ostatnich lat, dziwi niejednego. Komputery wkraczają w coraz to nowe dziedziny życia. Są praktycznie wszędzie i dziś nie można bez nich nawet uprać skarpetek :). 15-20 lat temu słowo komputer czy procesor kojarzyło się z czymś zupełnie innym. Wielki świat, skomplikowane urządzenia, ogromne laboratoria... Mało kto posiadał w owych czasach własną Spectrumnę czy Atarynkę. Jednak chyba każdy, kogo było na nie wtedy stać, z fezką w oq wspomina tamte czasy...

Większość gier, jakie wtedy powstały, dziś określa się mianem kultowych. Tym artem chciałbym przypomnieć kilka z nich. Ostatnio bowiem prawie każdy "hit", jaki wychodzi spod palców programistów, przynosi pewne rozczarowania. Może więc warto choć czasem pograć w coś, co nie miało szokować czy dziwić odbiorcę, ale po prostu go bawić. Z czasów, kiedy miałem Atari, najmilej wspominam dwie gry - River Raid i Zorro. Pierwszy z tych tytułów doczekał się nawet konwersji na PC. Nie bez powodu zresztą. Moim skromnym zdaniem, jest to po prostu pewien symbol tamtej epoki. Z graczy starszych stażem nie ma bowiem chyba żadnego, który nie znałby tego tytułu. Są? Niemożliwe! To w co wy wtedy graliście? :)

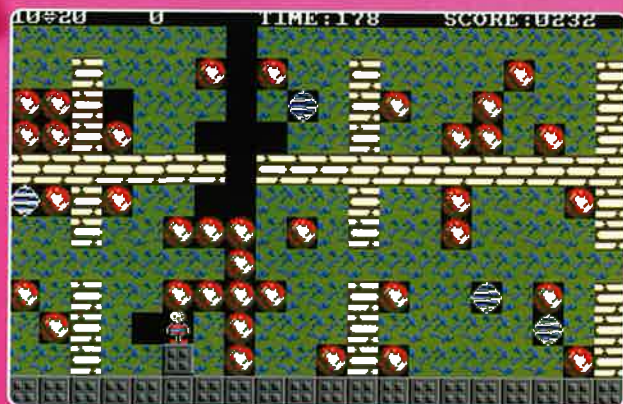
Pokrótkę więc streszczę sens tej wspaniałej gry. Najpierw jednak spojrz na screen.



Hmm, na nim jest właściwie wszystko... Lecąc nad odmetami pewnej rzeki, należy niszczyć wraże łódzie, balony i samoloty. Za wszystko oczywiście zdobywa się cenne punkty. Raz na jakiś czas obowiązkowo trzeba przelecieć nad miejscem z napisem FUEL, aby nie skończyć swego życia na dnie rzeki. Poziomy zamykały się pomiędzy mostami, które nieraz ostrzeliwane były przez czołgi wroga. Wszyscy więc chcieli tylko twej porażki... Ciężka sprawa, ale taka jest wojna :). Życie stracić łatwo, jednak w tej walce masz ich aż trzy. Po uderzeniu w ziemię, bądź kolizji z pojazdem przeciwnika, zostajemy natychmiast przeniesieni przed most, który ostatnio minęliśmy. Wszystko to - okraszone paletą 16 kolorów - dawało piorunujący efekt, jaki trudno zapomnieć.

Ci, którzy nie widzieli, powinni teraz czym prędzej poszukać tej gry, a pozostali przytaknąć mi z zachwytem :). Ale, ale... Spokojnie, w zanzadru mam jeszcze jeden wspaniały tytuł. O ile River Raid jest typową zręcznościówką, to ta gra oprócz tego nieźle dawała popalić szarym komórkom. Ktoś już kojarzy tytuł? Nie, to nie jest Strip Poker... Dobra, mała podpowiedź - drażysz korytarze w poszukiwaniu skarbów. Lepiej? Nie, to ciągle nie jest Strip Poker... Ostatnia szansa: wszędzie pełno kamieni, które przy każdej pomyłce spadają nam na głowę, a dookoła aż roi się od dziwnych stworów czyhajcych na nas i nasze klejnoty...

Brawa dla tych, którym na myśl przyszedł Boulder Dash! Tym, którzy do końca obstawali przy Strip Pokerze, doradzam szczerą rozmowę z lekarzem. Powracając do tematu, gra polegała na jak najszybszym rozbieraniu... Przepraszam, zasugerowałem się :P Zatem, jak najszybciej musieliśmy zbierać kryształ. Jak już wspominałem, czekało na nas wiele niespodzianek. Kamienie spadające przy chwili nieuwagi czy krążące w podziemiach dziwne stwory.



Największą przeszkodą był jednak nasz własny umysł. O ile omyłkową utratę życia można było nadrobić, startując od nowa na tym samym poziomie, o tyle - jeśli nie mogliśmy ułożyć w myślach odpowiedniej strategii - nikt nie byłby szanse na szybkie ukończenie planu. Dalej sprawa się komplikowała. Nie wystarczyło bowiem wiedzieć, jak daną rzecz zrobić, ale należało przy tym wykazać się nie lada zręcznością i refleksem.

Zalegające kamienie sypały się co chwilę i często mogły nas nie tyle zabić, co uniemożliwić nam dotarcie do celu. Ostatnią deską ratunku była już wtedy tylko próba przepchnięcia głazu. Jeśli i to nie pomogło, reszty dopełniał uciekający czas. Ten jednak dało się zatrzymać, więc bez problemu można było dopracowywać każdy drobny ruch z włączoną pauzą. Gdybyśmy jednak o niej zapomnieli, niedocierpnie wiercący się bohater przypominał nam o sobie.

Tak jak w przypadku River Ride, mamy tu możliwość zagrania na blaszaku. Słowa podziękowania należy skierować do osób, które przyniosły te gry. W przypadku RR konwersja została dokonana przez Polaka - Adama Barwiółka alias MacGyver, w 1995 roku. [Dokonała polską konwersję BD zamieściliśmy parę miesięcy temu w Bonusie2 - poszukajcie! - redakcja.] Boulder Dash natomiast zagroził na PC-tach dzięki Peterowi Simonowi. Oryginalny pomysł gry zrodził się w głowach dwóch ludzi. Byli to Peter Liepa i Chris Gray. To były czasy! Dzisiaj nad jedną grą pracują sztaby ludzi, a wtedy jedna, dwie osoby robiły zazwyczaj całość. Od grafiki po dźwięk... Ten, co prawda, nie był oszałamiający, jednak nie ze względu na możliwości programistów. Dziś na niejednej twarzy wywoła uśmiech melodia płynąca z PC-spekera, chociaż kiedyś tylko "brzęczyk" uprzyjemniał godziny spędzane przed monitorem...

Chlip, chlip, chyba się popłaczę :), Boulder Dash to niewątpliwie nieprzeciętna gra. Więc, tak jak i dzisiaj, dobry pomysł musiał



zostać powielony. Nie można pominąć milczeniem wielu przekładów tej gry, jakich dokonano na całym świecie. Jedne dorównywały oryginałowi, inne tylko go naśladowały, a niektóre nawet przewyższały wykonaniem i starannością.

Zostawmy jednak wszelkie przeróbki, oto bowiem przed nami kolejna gra. Wzorowana na hicie rodem ze Spectra, stworzona na blaszaku, wyniesiona na wyżyny stawu :). Powitajmy brawami grę pod tytułem Supaplex! Hicior nie z tej ziemi, nad którym sam spędziłem wiele godzin. W grę zaangażowanych było aż pięć osób. Dzięki czemu w roku 1991 firma Digital Integration wypuściła na rynek cudo, które zafascynowało komputerami całego świata. Podziękuję stworzenie ludzko podobne do Pac Mana, w sposób identyczny jak w Boulder Dashu przenierzało wielkie poziomy imitujące części



komputera. Jednak ten, kto myśli, że był to tylko klon, bardzo się pomylił. Tutaj bowiem znacznie rozbudowano poziomy oraz wszelkiej maści "przeszkadzajki" torujące nam drogę do sukcesu.

Murphy, bo tak twórcy ochrztili swego bohatera, pożerając kawałek po kawałku układ scalony, kolekcjonuje infotrony. Nie pytajcie mnie, co to jest :). Czasem trafi także na elektrony, będące po rozbiciu skupiskiem tych poprzednich. Zamiast kamieni wszechobecne są zonki - zapewniam, że mnie też zastanawiają te nazwy :o). Rolę utrudniaczy pełnią też... nożyczki. Biegając po wolnych przestrzeniach, po zetknięciu z Murphym kończą całą zabawę.

Smaczku całej grze dodają wszechobecne wybuchy spowodowane eksplozją wywołaną przez nas z terminali lub przez dyskietki spadające po odebraniu im punktu podparcia. Niektóre ładunki możemy nawet samemu rozmieszczać - po zebraniu owych w odpowiednich miejscach. Całości dopełniają porty, które czasem uniemożliwiają nam nawet przedostanie się z poszczególnych części danego poziomu. W stosunku do Boulder Dasha jest tu więc znacznie więcej utrudnień, a co za tym idzie - również i zabawy. W całej grze jest aż 111 poziomów, zapewniających godziny rozrywki. Niektóre poziomy bywają do tego diabli trudne, więc przejście ich wszystkich graniczy z niemożliwością. Nie twierdzą oczywiście, że jest to niemożliwe, ale każdy, kto przeszedł Supaplexa, wie, ile pracy trzeba włożyć, by wreszcie przebrnąć przez ostatni poziom.

O wiele przyjemniejszy jest więc fakt, że po przejściu kolejnych poziomów nie musimy się martwić ubywającą liczbą żyć. Tutaj bowiem aktualny poziom, na którym jesteśmy, jest zapamiętywany dla każdego gracza. Prawda, że przyjemnie? Nie musimy więc rwać włosów z głowy, gdy przegrywając na jednym z ostatnich poziomów, jesteśmy zmuszeni do rozpoczęcia zabawy od nowa.

Ta gra jednak, o ile ni wiadomo, była dostępna już tylko dla użytkowników PC-tów. A przecież kiedyś najlepsze gry powstawały na zupełnie innych sprzętach. Aż chciałoby się jeszcze wspomnieć



niektóre z nich... Ale to już zupełnie inna historia =). Może w kolejnych CDA powrócimy jeszcze do tych gier. Napiszcie, czy warto.



Errata Najdłuższa podróż

Oto brakujące dwa rozdziały rozwiązania tej znakomitej przygodówki.

El General Magnifico

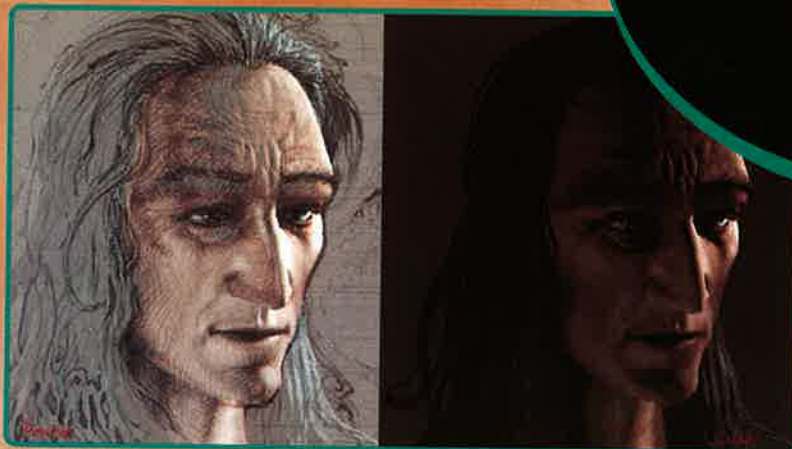


Rozdział 6

I oto płyniemy na pokładzie wspaniałego żaglowca... Co nie oznacza, że będzie to przyjemna podróż... Podejdź do boczki i weź z niej jedno jabłko. Podejdź po schodach na mostek i obejrzyj kompas. Pogadaj z nawigatorką (Tun Luiec). Dowiedz się dokładnie, jak działa kompas, i pogadaj z kapitanem. Trzeba go jakoś spławić z mostka, by zmienić kurs. No cóż, kapitan dba o statek, April o cały świat... Zejdź na pokład główny - usłyszysz odgłosy zbliżającego się sztormu Chaosu. Zejdź pod pokład. Pogryź jeden z cukierków i użyj papierka od cukierka na worku z mąką. Złap robala i włóż go w jabłko. Wróć na mostek i pokaż robaczynę jabłko kapitanowi. Jak ten, zaniepokojony o przewożony ładunek, odejdzie, spytaj Tun Luiec, czy April nie mogłaby przez chwilę posterować. Nie trzeba będzie naszej biegłokrócej zbyt długo namawiać... Połóż talizman na kompasie. Kompas reaguje na magię, więc odchylił się w kierunku jej źródła. Gdy przyjdzie Tun Luiec, powie, że chyba trochę odbiliśmy od kursu. Dzielna nawigatorka poprawi pomyłkę... a ty perfidnie jej oznajmij, że, niestety, burza się zbliża. Kiedy sztorm dopadnie statek, podejdź na mostek i weź talizman. Kapitan zobaczy, co robisz, ochrzani April z góry na dół i każe jej zejść pod pokład. Masz podejrzenia, że zamknął talizman w skrzyni. Weź topór (jest obok worka z mąką) i spróbuj nim otworzyć skrzynię. No, tak... dobrymi chęciami wybrukowano piekło... bul, bul, bul... Mogę cię tylko pocieszyć, że cała załoga ocalała.

Rozdział 7

Wesołe jest życie rozbitka... Pogadaj z krukiem. Kiedy odleci, poczekaj, aż na prawo od tratwy pokaże się mała głowa.



Spójrz na nią, spróbuj do niej przemówić, a potem słęgnij ku niej ręką. Ha! A to zdradzieckie stworze... a może jednak nie?

Znalazłszy się w podwodnej grocie, spójrz na lewy rysunek, a potem na prawy. Dowiedz się, jak oddychać pod wodą i jak zrozumieć język Mermenów. Spójrz na jedną ze ścian i... przyłożywszy usta do błękitnej plamy, przekonaj się, że jest to jakiś polip wydzielający tlen. Weź polip i kaź April wziąć go w usta (ohydztwo, prawda?). Teraz dziewczyna może oddychać pod wodą. Dobra... nie wystarczy oddychać pod wodą, trzeba jeszcze rozumieć, co mówią. Ukłuj się pinezką, by wytoczyć krew. Daj nura w okrągły otwór pośrodku grotu. Przepłynij w lewo i otwórz muszlę. Weź czarną perłę. Popłynij ku miastu i weź ze ściany nieco zielonych wodorostów. Wróć do czerwonego

polipa i dodaj krwi do wodorostu, a potem połącz wszystko z czarną perłą i połknij całość (złotą perłę). Zaiste, znam lepsze metody na naukę języków obcych, choć - przyznaję - nie tak szybkie...

Popłynij do miasta i przemów do syreny. Wyjaśnij wszystko - a trzeba rzec, że twoja sytuacja jest "pochyła"! Jesteś, ni mniej, ni więcej, tylko niewolnikiem, który ma zbierać jakiś tajemniczy surowiec dla podwodnego narodu...

Weź kryształ ze ściany, pokaż go syrenie (biorąc coś, wypada zapytać, czy można) i wypłynij przez okrągły otwór. Spójrz na wodorosty po lewej i spróbuj je rozsunąć. Okaze się, że w gąszczu leży jeszcze jeden kryształ, a za wodorostami jest jakaś podmorska



pieczara. Wpłynij do pieczary i podnieś z dna jeszcze dwa kryształy: pierwszy z lewej strony ołtarza, a potem ten dalszy. I spójrz na ołtarz.

Kryształy trzeba umieścić w odpowiednich miejscach odpowiednio obrócone. Pierwszy z kryształów wetknij w prawy dolny otwór, po czym obróć go raz. Drugi kryształ trzeba wetknąć w lewy górny otwór i także raz go obrócić. Trzeci kryształ włóż w prawy górny otwór i obróć go dwa razy. Czwarty włóż w otwór lewy dolny i też obróć go dwa razy. Teraz trzeba ci obrócić wewnętrzne pierścienie. Ogień - lewo i góra, ptak - prawo i góra, Maerun - prawo i dół. (To tylko brzmi tak skomplikowanie, bo w praktyce jest prostsze, niż myślisz.) Ołtarz rozbłyśnie i oświełi jaskinię.

Obejrzyj rzeźby na ścianach, a potem przypatrz się symbolowi po lewej. Wypłynij na zewnątrz i wróć do miasta. Powiedz syrenie o swoich odkryciach. Okaze się, że - być może! - jesteś osobą z proroctwa (jaaasne...) i jako taka będziesz miał szansę poprawy swego losu. O ile udowodnisz, że jesteś tym, kogo oczekują syreny... Weź harpun i popłynij z nim na prawo od swego locum. Dotrzesz do wraku, gdzie czai się to coś, czego boją się syreny - skrzyżowanie rekina z wielorybem :). Ciachnij go harpunem, a potem (ikona dłoni) wyłam mu ząb, bez którego nie przekonasz syreny o swym bohaterskim wyczynie. Potem wpłynij do wraku statku i weź swój talizman. Wróć do jaskini z ołtarzem i przyłóż talizman do symbolu. Odłoni się nisza, z której weź połówkę kamiennego dysku. Wróć do syreny i pokaż jej kolejno kiel ryby, połówkę dysku i talizman. To wystarczy, by przekonać je, że jesteś wybrańcem (wybrańczynią?).

Syreny wyniosą cię na brzeg - teraz musisz odnaleźć latający Lud. □

Chcesz zostać piratem?

Z nami odkryjesz nowe horyzonty!

Konkurs! • Instrukcja: UNREAL

Nr 04/2001
Kwiecień 2001

PLUS

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Instrukcja

UNREAL

Solucje

Homeworld Cataclysm
Mechwarrior IV
Rycerze Króla Artura
Chicken Run
Sea Dogs
The Ward
Oni

Kąciki

RPG, RTS, FPP

Tipsy

Nowości

Zapowiedzi

Lista premier

Unreal
H: Cataclysm
Mechwarrior IV
Rycerze Króla Artura
Chicken Run
Sea Dogs
The Ward
Oni
Sudden Strike
Colin McRae Rally 2

Cena: 4,50 zł
W tym VAT 7%

Poradniki

Sudden Strike
Colin McRae Rally 2

...i nowe działy!

www.actionplus.pl

Prima aprilis :)

Tak, to dobry miesiąc, by czytać ten kącik... Zatem zapraszamy! Przypominam, że zawarte tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo też zostały wygrzebane przez nas z takich zakamarków Sieci, gdzie nikt normalny nie zagląda...

Porady z listy dyskusyjnej

Pytanie: Ponieważ niedługo kończy mi się gwarancja, a wypaliłem już trochę płytek, więc powstaje takie małe pytanie: jak łatwo skasować nagrywkę, aby w serwisie nie uznali, że nagrywarka padła z winy użytkownika (...)?

Odpowiedź: Ja zwykle biorę nagrywkę, idę do lasu i wykopuję mały dołek na jakiejś słonecznej polance... Potem kładę sprzęt w ten dołek i posypuję go trochę pieprzem, a tuż obok kładę marchewkę... Zapytasz, co dalej? Otóż w kilka chwil później przykiję zając i chce wszamać moją marchew. Jednak przy tym zabiegu wacha przypadkiem pieprz i odchyła głowę, aby kichnąć - a kiedy kicha, rozwała sobie głowę o nagrywkę i nagrywkę też. W ten sposób mam zającą na obiad i nagrywkę uszkodzoną skutkiem sił wyższych rządzących przyrodą.

Ale tobie kolego nie wystarczy zając... Ty potrzebujesz JELENIA! niGhtowl

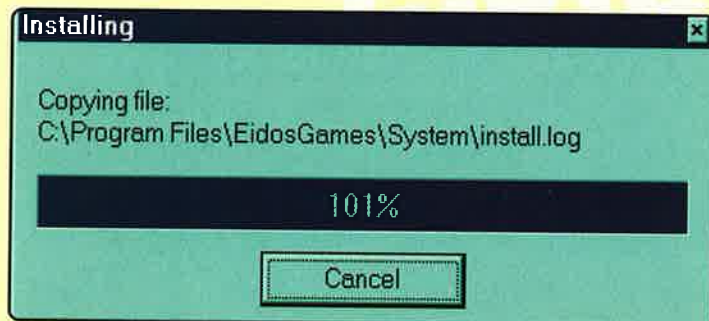
Jak wykonać stronę WWW, cz. II

(w hołdzie Adamowi Słodowemu)

W poprzedniej lekcji, dowiedzieliśmy się, jak przy pomocy desek, szpagatu i wycinaków z gazet wykonać prostą stronę WWW. Dziś dowiemy się, jak ją upiększyć i jak zapewnić jej funkcjonalność. Jak łatwo się domyślić, kiedyś zapragniemy coś zmienić albo dodać kolejną podstronę. Po pierwsze - należy poinformować ludzi, że witryna jest w budowie. Zamożniejsi webmasterzy wynajmują w tym celu dwóch ludzi z topatami, którzy ubrani w stroje robocze, stojąc obok strony, informują użytkownika, że pociągnięty przez niego szpagat (link) nie ma odpowiednika w rzeczywistości. Nawet wirtualnej. Niedoinwestowani, wycinają z gazet tekst: "Under Construction" i nakleją go w widocznym miejscu na stronie głównej. Brak tego typu zabezpieczeń może spowodować, że potencjalny użytkownik pociągnie za szpagat i nie zobaczy nowej strony, bo jej po prostu jeszcze nie wykonaliśmy. Możemy wtedy usłyszeć tekst: "Eee... stary, deska ci się urwała". Pomijając już wstyd z tego powodu, możemy zacząć latać, jak kot z pęcherzem i szukać zaginionej strony, której nigdy nie mieliśmy. Po drugie - wszelkie zmiany wykonujecie w domu, a nie w trakcie oglądania stro-

ny przez internautów. Jak to będzie wyglądało, kiedy podejrzamy do strony z wiertarką, aby wykonać zakotwiczenie dla kolejnego linka, kiedy ta właśnie strona będzie akurat oglądana. Użytkownik (User), któremu przez przypadek przewiercimy dziurę w butcie, nie tylko nas więcej nie odwiedzi, ale do tego narażamy się na obrażenia cielesne.

Linki do odległych stron są bardzo atrakcyjne, ale wymagają od nas dodatkowych nakładów na szpagat, a poza tym ciągnięcie strony od kolegi z sąsiedniej ulicy, może napotkać na opór ze strony: a) kolegi, bo akurat ta strona jest mu potrzebna; b) przechodniów wyroczonych ciągniętą deską; c) mieszkańców okolicznych domów, obudzonych potężnym hałasem. Ostatnio wykorzystywana jest metoda ciągnięcia linków przez sieć rur kanalizacyjnych, a sama pocią-



gnięta strona jest donoszona przez specjalnego posłańca, ale ten sposób nie jest polecany ze względu na smród z kanalizacji i wykorzystywanie posłańca, który nie będąc do końca uczciwy, zwinie z ciągniętą stroną.

Aby uatrakcyjnić stronę, możemy dodać do niej kolorowe treści reklamowe (banner), naklejając na stronę główną np. reklamę sklepu pod którym akurat dokonujemy prezentacji naszej strony WWW. Jednak zbyt duża liczba reklam odstrasza potencjalnych użytkowników. Strona obciążona np. kawalem blachy z napisem "SZEWC", będzie ciągnęła się bardzo długo i nie każdy może to wytrzymać. Możemy też zainstalować na naszej stronie tzw. animowane gify. Najprostszym sposobem na wykonanie animowanego gifa, jest wpuszczenie do butelki rybk, która będzie miała dołączony do płetwy ogonowej mały transparent z napisem np. "To jest strona Heńka". Butelkę zatykamy korkiem i wieszamy na stronie głównej. Należy pamiętać, aby od czasu do czasu wyjmować korek i wpuszczać rybkę trochę powietrza, bo inaczej nasz gif przestanie być animowany, a stanie się jedynie zdechłym gifem.

W następnej lekcji: jak wstawiać formularze i jak robić przestrzenne napisy (przygotujcie dłuto).

Jak wykonać stronę WWW, cz. III

W poprzednich odcinkach dowiedzieliśmy się, jak wykonać prostą stronę WWW. Przyszła pora na zrobienie z naszej strony WWW, witryny bardziej profesjonalnej. A słowo "profesjonalna" nie oznacza site'u bardziej kolorowego i obciążonego do granic wytrzymałości. Wtedy nie wystarczy już szpagat. Połączenia między stronami (linki) robi się z grubych lin, co już samo w sobie spowalnia używanie strony. Bardziej doświadczeni webmasterzy stosują specjalne techniki do budowy stron WWW. Technologia ta zwie się XHTML, czyli Cholerne Trudne Manipulacje Lutownicą. Witryny lutowane punkt po punkcie są wyjątkowo atrakcyjne. Nie odwołują się literki ani zdjęcia. Nie zachodzi też proces nasświetlania strony przez słońce, jak również blednięcia napisów.

- Jeśli nie powinniśmy jeść zwierząt, to dlaczego są one z mięsa?
- Boże! Daj mi pewność siebie, albo daj mi coś innego!
- Kto się śmieje ostatni - myśli najwolniej.
- LOTTO: podatek od ludzi słabych w matematyce.
- Jedno jest pewne, a mianowicie, że nie ma nic pewnego.
- Nie bądź wodą - nie daj się nabrać.
- Jak będzie tak dalej, to tak dalej nie będzie!

cze wam przyłoży i ukradnie puszkę z monetami czyli licznik (pisałem o nim w części pierwszej). Aby zapobiegać takim sytuacjom (w końcu wasza strona nie każe się musi podobać), należy zamontować formularz dla tych, którzy zechcą wyrazić opinię o witrynie.

Formularz wykonujemy z dwóch wałków do ciasta, którym obcinamy rączki przy pomocy piły. Każdy z wałków montujemy na dwóch drutach wbitych w deskę i jednocześnie przytwierdzonych do ich boków, aby mogły się swobodnie obracać. Odległość między wałkami może wynosić około 30-35 cm, gdyż montujemy je u góry i u dołu strony. Nasz formularz zajmie całą jedną stronę, do której poprowadzimy linka ze strony głównej. Kiedy wałki są już zainstalowane, bierzemy kilka kartek papieru formatu A4 (może być większy - warto poeksperymentować). Układamy je pionowo i sklejamy ze sobą krótsze brzegi. Ten "długi" arkusz, zakładamy na wałki i sklejamy brzegi tak aby stworzyć wstęgę. Należy uważać, aby nie pokręcić wstęgi, bo wyjdzie nam wstęga Mobiusa, co może spowodować pewne zacięcia w pracy formularza. Kartki oczywiście nie muszą być czyste. Można jeszcze przed założeniem wstęgi, wypisać na niej hasła formularza do wypełniania przez internautów, typu: imię, nazwisko, adres, co ci się podoba na stronie, co się nie podoba itd. Liczba haseł zależy tylko od naszej inwencji i miejsca na kartce.



Jednak nie każdy jest tak uzdolniony manualnie, aby operacje z lutownicą przeżył bez poparzeń, pożaru lub choćby najprostszego wypalenia dziury w blacie biurka. Jednak tym tematem i wstawianiem tzw. apletów JAVY zajmujemy się innym razem.

Dziś omówimy wstawianie formularza do naszej strony. Powiecie zapewne: "A po co mi formularz?". O tym, że jest potrzebny, przekonacie się po pierwszym, osobistym starciu z krytykiem waszej strony, który nie dość że wlezie na nią w zabłoconych buciorach, to jesz-

nych na nas osobiście. Pod naszą obecność przy stronie (można ją przybić do chodnika), każdy z użytkowników może sobie przewinąć i wypełnić formularz. Wieczorem, kiedy likwidujemy witrynę i zabieramy do domu (większy serwis może wymagać taczki, a bardziej rozbudowany nawet samochodu dostawczego), możemy spokojnie zdjąć z wałka wstęgę formularza i wyrzucić. Albo przeczytać. A na następny dzień, założyć nowy, czysty formularz. W dzisiejszej lekcji mieliśmy jeszcze powiedzieć o robieniu napisów 3D (Drewno, Dłuto, Dziura). Zatem...

Pewnego dnia zauważacie z przerażeniem, że wasza strona jest płaska jak... ziemia? Napisy płaskie, zdjęcia płaskie, ani cienia trójwymiarowości. A wystarczy wyrzeć przez okno (płaskie). Drzewa trójwymiarowe, budynki trójwymiarowe, sąsiad - pan Edek - co prawda wczorajszy, ale też jak najbardziej trójwymiarowy. A wasza strona płaska! Ale nie bójcie się i nie zrażajcie innym. Wy też możecie uczynić swoją stronę trójwymiarową. Posługując się dłutem, możemy wyrzeć wszelkie wkleśłe napisy lub stworzyć znaki wypukłe, ścinając część powierzchni deski. Przydatne będzie pokrycie liter teksturą. Może to być jakiś zwykły kolor (zwykły kolor.gif) lub zdjęcie waszej babci w nełgizu (grandmother.jpg). Pokrywanie liter zdjęciem jest zajęciem czasochłonnym i wyjątkowo precyzyjnym, przez co nie polecamy go początkującym. Już samo rzeźbienie liter w drewnie jest trudne, więc proponujemy spróbować litery wypalić, wypalarką do drewna lub lutownicą.

Do ciekawych efektów, które mogą uatrakcyjnić naszą stronę, należą przewijane napisy i tzw. dźwięk tła, czyli background sound. Zanim jednak wyjaśnimy sprawę efektów, należy parę słów powiedzieć na temat tzw. "przełączarek". Otóż niektórzy z internautów są wyjątkowo leniwi i nie chcą im się osobiście oglądać waszej strony. Wygrzebią skądś adres, a później namolnie proszą innych o odwiedzenie waszej strony i opis jej zawartości. Tyle, ile jest ludzi namawianych, tyle jest przeglądarek. Generalnie można je jednak podzielić na dwie grupy. Osoby starsze, powolne, o wyraźnie widocznej tuszy, czyli tzw. MISIE i osoby starsze pociągające, lekko już ślepawe, czyli tzw. NETSZKAPY. Ogólnie różnice pomiędzy obiema przeglądarkami są niewielkie. Ale jednak istnieją. I tu wrócimy do tematu wstawiania przewijanych napisów. Jak je zrobić? To bardzo prosta sprawa. Bierzemy metrowej długości odcinek materiału (np. ręcznik) i malujemy na nim farbą olejną napis. Napis zależy od ciebie, webmasterze. Jako przykład niech nam posłuży napis: "Witajcie - Welcome - Witajcie".

Do jednego z końców materiału przyczepiamy drewniany drążek. Potem łapiemy go i szybko biegamy wokół naszej strony (nie zaplącąc się w linie!) ułożonej na trotuarze. Możemy biegać zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub też odwrotnie. Różna też może być częstotliwość naszego ukazywania się z płachtą na kiju. Często

Kajamy się

W nr 03/2001 w dziale "Na Luzie" na płycie Cover CD zamieściliśmy list abonentki Ery GSM. W liście tym w niewystarczający sposób ukryliśmy informacje o nadawczyni, co narusza ustawę o ochronie danych osobowych i potencjalnie wystawia na szwank dobre imię abonentki oraz firmy jej obsługującej. Zainteresowanych przepraszamy za ten niemiły incydent.

Redakcja CDA.

warto uprzedzić "userów", że będzie im biegać, bo osobnicy o słabszej konstrukcji psychicznej mogą się wystraszyć i pomdleć, a inni wezmą was za wirusa i mogą przyłożyć.

Do przewijanego napisu możemy wyznaczyć osoby, co umożliwi nam stałą kontrolę nad stroną. Tu, niemiła informacja dla internautów wysyłających do oglądania waszej strony, przeglądarki w rodzaju NETSKAPY. Niedowidząca przeglądarka nie zauważy naszego przewijającego się napisu, a nawet

być może i was samych. Dlatego też warto się zatrzymać i przez krótką chwilę postać nieruchomo, tak aby przeglądarka zapamiętała cały napis i zaniósła tę informację do rozwalonego na łożku internauty.

Background sound jest jednym z najprostszych gadżetów do wykonania. W trakcie oglądania strony przez internautę cicho gwizdzą lub nucimy w tle. Jeżeli nasza muzykalność nie wystarczy nawet na "Właz kotek na płótek", lepiej się nie wygłupiajmy i użyjmy magnetofonu (włazkotek.wav). Zamożniejsi webmasterzy wynajmują nawet trójki i kwartety smyczkowe, my jednak pozostaniemy przy magnetofonie.

Mam nadzieję, że wiedza zawarta w tych lekcjach budowy prostych stron WWW, zapewni wam powodzenie w konstrukcji własnej witryny, czego wam serdecznie życzę. Zapamiętajcie jedno. Strona WWW nie wtedy jest dobra, kiedy jest kolorowa, ale wtedy kiedy treści na niej zawarte są interesujące, a sama strona - funkcjonalna. Na tym kończę i idę kłecić własną witrynę (właśnie mi dyktę przywieźli).

Andrzej Vader

Szokujące odkrycie!!!

Ostatnie badania naukowe ujawniły, że piwo zawiera żeńskie hormony. Eksperyment przeprowadzono na reprezentatywnej grupie 100 mężczyzn. Aby sprawdzić, czy rzeczywiście piwo zawiera żeńskie hormony, każdy z nich dostał 11 litrowych butelek celem wprowadzenia ich zawartości do organizmu. Czas badania wynosił ok. 3 godzin.

Oto wyniki eksperymentu:

- u 75% stwierdzono zaburzenia myślenia i mowy,
 - 100% nie potrafiło prowadzić samochodu,
 - u 90% zauważono tendencję do tycia,
 - 80% wpadło w melancholię i wybuchło płaczem o byle głupstwo,
 - 80% chciało wydać pieniądze na byle co,
 - 75% trudno było zrozumieć.
- I jak tu powiedzieć, że w piwie nie ma żeńskich hormonów?

nie skasował wszystkie pliki na HDD; ale wcześniej roześliz ten tekst do swoich znajomych.

Dzięki za współpracę i polecamy się na przyszłość.

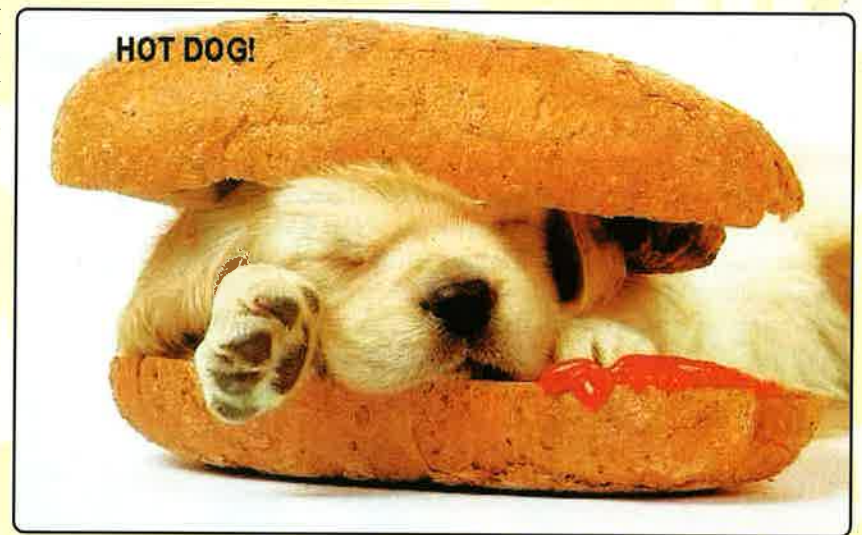
Albańscy hackerzy

Dla znających angielski

The European Union commissioners have announced that agreement has been reached to adopt English as the preferred language for European communications, rather than German, which was the other possibility. As part of the negotiations, Her Majesty's Government conceded that English spelling had some room for improvement

Drogi Odbiorco

Otrzymałeś właśnie Albańskiego Wirusa. Ponieważ my, w Albanii, nie jesteśmy zbyt rozwinięci technologicznie, nasz wirus jest wirusem manualnym. Oznacza to, że prosimy abyś samodzielnie



Autentyczne fragmenty z raportów policyjnych i sądowych.

- Decyzją prokuratora zwłoki konia wydano rodzinie.
- Zwłoki wisiały dobrze wyeksponowane, wkomponowane we framugę drzwi.
- Podejrzany zrobił dużą i małą potrzebę wewnątrz spodni celem uniknięcia odpowiedzialności.
- Dochodzenie było utrudnione, bo poszkodowana świnia została zjedzona.
- Pokropek nie odniósł skutku, denat był nadal martwy.
- Na drodze leżał pies, a obok niego prawdopodobnie jego właściciel.
- W trakcie interwencji zostałem uderzony miękkim g...
- Przy nietrzeźwej znaleziono trzeźwe niemowlę.
- Po oględzinach stwierdzono, że worek był pusty, ponieważ był dziurawy.
- Poszkodowana została kopnięta w siedzącą część ciała.
- Podejrzany nie przyznał się do winy z powodów osobistych i światopoglądowych.
- Poszkodowany został odwieziony do szpitala celem umieszczenia w tamtejszym zakładzie pogrzebowym.
- Ukrywał się w śmietniku, przez co cuchnął tak intensywnie, że nawet pies służbowy się skrzywił.
- Patrolując ulicę zauważyłem spokój.
- Właściciel bił konia aż do zdechnięcia.
- Podkreślam ponownie, że patrol pieszy nie jest w stanie w żaden sposób skutecznie ująć i zatrzymać uciekającego samochodu.
- Na miejscu zdarzenia spotkałem trzech denatów, z których dwoje dawało oznaki życia w postaci przekleństw, a trzeci był całkowicie nieżywy.
- W lesie zastaliśmy drzewa, krzaki oraz towary niewiadomego pochodzenia.
- Był to pies marki wilczur.
- Rozpytywany nie widział poszukiwanej, ani niczego bo był niewidomy.
- Pies powąchał ślad i rzygał jak kot.
- Według widocznych śladów na śniegu przestępca był w butach bez karpetek.
- Denat wziął stołek, wyszedł na niego i powiesił się.
- Do pomieszczenia, w którym znajdowały się zwłoki prowadziły drzwi, nad którymi zawieszony był krzyż z figurką mężczyzny w wieku około 30-tu lat. (sic!!)

- Żołnierze, jak jest??
- Tak jest!!

Komisja poborowa. Chłopak z trudem odczytuje z tablicy największą literę. Lekarz decyduje:
- Zdolny do walki z czołgami.

Amerykański żołnierz opisał w swoim pamiętniku pobyt na manewrach NATO w Polsce.

Poniedziałek - piłem z Polakami. Wtorek - umieram! Środa - znowu piłem z Polakami. Czwartek -
żałuję, że nie umarłem we wtorek...

- Co to jest konflikt interesów?
- Dwóch facetów przy jednym pisuarze...

Jakiś dowiecniś zrobił program, który wyświetlając tekst "PRESS A KEY" - ruszał dalej TYLKO po
naciśnięciu "A" :-)

...A słyszeliście historię polskiego kamikadze? Zaliczył 46 udanych misji!

POMOCNA DŁOŃ

Jest problem :(((. To co tutaj widzicie, to WSZYSTKO co udało się nam ocalić z całej katastrofy, jaka dotknęła osobę prowadzącą ten dział. Mówiąc krótko jakieś 90% nadesłanych przez Was ogłoszeń przepada na amen. Przepraszamy wszystkich, którzy nie widzą tutaj swego ogłoszenia i prosimy o powtórne nadesłanie ogłoszenia. To pierwsza (i oby ostatnia) taka wtopa w historii tego działu... Na CD macie za to zaległe ogłoszenia z marca. Przypomnę jeszcze tylko, że anonsy do PD nadsyłamy albo na kartkach pocztowych (nie listach!) lub e-mailami (pd@silver-shark.com.pl). Nie tyczy się to podpowiedzi (te nadsyłajcie jak chcecie). Warto też poczytać regulamin PD (jest w wersji PD na CD) przed wystąpieniem anonsu.

MAM PROBLEM

•Blood2 The Chossen

Nie zachowałem gry, bo w poleceniu "od-daj" wszystko się trzymało, aż do momentu, kiedy zająłem gdzieś indziej i wszystko się wykasało. Proszę o wspomnienie pomocnym tipsem, który pomoże odzyskać tamtą misję, chyba 12, 13. Jan Zakowany z Racławic.

•Claw

Jak pokonać gościa na końcu levelu? Radek
•Czaszki Toiletków
Jak dostać się do kryjówki rewolucjonistów? Gdzie zdobyć fałszywe asy?

•Floyd

Człowiek by do sklepu z pigułkami dostał od-lotowe pigułki X charyzmy?

•Hitman: Codename 47

Jak przejść misję "The Lee Hong Assassination"? Wypełniłem wszystkie polecenia ale gdy dochodzę do łódki i wszystko jest accomplished wracam znowu do gry. Pi@chu

•Kryształowy Klucz

Zdobylem przenośny portal i trzeci kryształ. Nie wiem co dalej. Mam też problem w grze "FLOJD", nie wiem jak wyłączyć pole magnetyczne śmieciarek aby uwolnić samochód. A może ktoś ma rozwiązanie do tych gier? E-mail: mark33@alpha.net.pl

•Nomad Soul

Jestem przy studni Yrmali. Odkryłem już wszystkie cztery znaki porzucane w miejscu i nie wiem co dalej. Jaka jest konfiguracja ustawień tych znaków na kolumnach wokół studni? Pomóżcie!
fxeffect@wp.pl

•Project IGI

Jak działają kody? W Menu wpisuje Nada i nic się nie dzieje! Kuba

•Urban Chaos PL

Gdy przejdę misję "spadek" [z wielkim wyśiakiem] pojawia się podwójna misja Zemsta Stem". Wybieram tą drugą a mam raport o

pierwszej [dziwne, nie?] i gram w tą pierwszą. Jak przejdę ją, to widzę jakbym przeszedł dwie w jednym czasie. Jak zagrać w tą drugą? 11-letni Maciek z Częstochowy, agia-ma@poczta.onet.pl

NIE MASZ PROBLEMU!

•TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

(02/2001 - dla Mariusz z Torunia)
Zaczynamy od Northern Shaft Key, unoszą się prawe drzwi. Zabij dwa psy. Teraz 2 X skocz. Dojdiesz do drzwi, za nimi jest kłapa. Idź prosto. Zabij skorpię. Wyjdź na powierzchnię, zabij psa i strzel do zapor z desek z napisem "DANGER". Kopniak. No i niespodzianka, KLAPA. Skieruj się w lewo i na dół. Znowu nasz do: ustrzelenia trzy psie głowy. W sali z trzema przekładniami uruchom za pomocą łomu: tę z prawej. Zjawia się małpa. Niech działa. Po chwili będziesz miał otwarte drzwi z prawej. Za nimi dwie mumie oraz Southern Shift Key. Otworzą się też lewe drzwi.

Ustrzel za nimi jeszcze trzy psie pyski i wydobądź z pobliskiej ściany Eastern Shift Key. A jeśli chcesz mieć wszystkie bronie to: -Ustaw się dokładnie na północ (strzałka w kompasie stanie się przezroczysta).

-Wywołaj menu

-Wybierz małą apteczkę

-Wciśnij razem g, u, n, s.

-Wyjdź z menu.

Gdy chcesz przejść do następnego levela to: -Ustaw się dokładnie na północ (strzałka w kompasie stanie się przezroczysta)

-Wywołaj menu

-Wybierz małą apteczkę

-Wciśnij razem h, e, l, p.

-Wyjdź z menu.

(02/2001 - dla DARO)

Idź na koniec pociągu nabij gościa. Podejdź do lewej strony wagonu, zawiśnij na jego

and has accepted a five-year phased plan what will be known as EuroEnglish (Euro for short).

In the first year, "s" will be used instead of the soft "c". Certainly, sivil servants will resieve this news with joy. Also, the hard "c" will be replaced with "k". Not only will this klear up konfusión, but typewriters kan have one less letter.

There will be growing publik emthusiasim in the sekond year, when the troublesome "ph" will be replaced by "f". This will make words like "foto-graf", 20 persent shorter.

In the third year, publik akseptanse of the new spelling kan be expected to reach the stage where more komplikated changes are possible.

Governments will enkorage the removal of double letters, which have always ben a deterrent to akurate speling. Also, al wil agre that the horrible mes of silent "e" in the languag is disgrasful, and they would go.

By the fourth year, peopl wil be reseptiv to steps such as replasing "th" by "z" and "w" by v.

During ze fifz year, ze unesesity "o" kan be dropd from vords containing "ou", and similar changes vud of kors be aplid to ozer kombinations of leters.

After zis fifz yer, ve vil hav a reli sensibl riten styl. Zer vil be no mor trubls or difikultis and evrivun vil find it ezi tu understand ech ozer.

Ze drem vil finali kum tru!

krawędzi i wejść do wagonu. Poza paroma przedmiotami leży tutaj łom (crowbar).

FORUM

•Chętnie zagram z kimś przez internet w Diablo II. Mój mail to luz_szymon@wp.pl
•Poszukujemy redaktorów do nowego serwisu o grach, humorze, kulturze i sporcie. Wiek i płeć nie grają roli. Chętnych prosimy o e-maila na adres draszane@wp.pl
•Serwis www.diablo2arena.pl.pl zaprasza wszystkich chcących dowiedzieć się więcej na temat Diablo 2.
•Bardzo poszukuję od dawna oryginalnej gry "Z". Wysła kiedyś wersję z dodatkami. Byłbym bardzo zobowiązany za okazaną pomoc. NIPSU@poczta.onet.pl
•Poszukuje kogoś do pogadania o Dragon Ballu Spdi12@poczta.wp.pl
•Zapraszam na moje strony - republika.pl/destroyerX DestroyerX

NAWIAŻ KONTAKT

•Mam na imie Konrad i poznam fajne dziewczyny w wieku 15-16 lat (najlepiej z Warszawy). Mój adres to warszawa16@poczta.onet.pl
•Z ludźmi interesującymi się grami takimi jak: The Sims, Tony Hawk's Pro Skater, HOMM oraz Internetem i muzyką rockową. Jestem dziewczyną. Wiek i płeć bez znaczenia. Odpisz na każdy list. ANDIS ul. Świechockiego 26/23; 80-041 Gdańsk.
•Poznam dziewczynę lubiącą sport lub jazdę konną (w wieku 13-16 lat). Damian lat 16 velocidiraptor@interia.pl :-)
•Z wszystkimi fanami gier: Croc, Airline Tycoon, Heroes III of Might and Magic, International Rally Championship, Balls of Steel, Age of Empires, Zeus-pan Olimpu, The Sims...w celu wymiany doświadczeń. Poznam też fajnego chłopaka w wieku 14-15 lat. Na każdy list odpisz! Mój e-mail: kkoziol@rubikon.net.pl
•Z każdym, kto interesuje się Red Hat Linuxem. Chcę go zainstalować u siebie i szukam wszelkich informacji na jego temat. Mój adres e-mail to Kondzik37@poczta.fm.
•Poznam miłe dziewczyny interesujące się komputerami w wieku 14-16 lat z okolic Krakowa. 0608185908.

KUPIĘ

•"X-GAMES PRO BOARDER" (oryginalna). (ZROZPACZONY) Michał Duda ul. Rogowska 144/7 54-440 WROCŁAW tel. (0-71)357-83-92 e-mail: mzmadu@go2.pl. (Proszę pisać do mnie na e-mail!)

SPRZEDAM

•Sprzedam O R Y G I N A L N E gry: C&C Tyberian Sun(45zł), Beasts&Bumpkins(20zł), Emergency(25zł), Settlers II(10zł), gry z CDA: Incoming, M.A.X. 2, Big Race USA, Mig Alley, Total Annihilation, Ultim@te Race Pro, Fallout 2, Motorhead, G-Police, Actua Soccer 3, Shogo, Croc, Heroes of Might & Magic, Plane Crazy, Fallout, Caesar, Earthsiege 2, Earth 2140 PL+ Misje; 9zł/szt. - przy 4 CD zniżki!!! Wszystkie gry z CDA oprócz M.A.X. 2 bez instrukcji! Tel.(075)77-56-234
•Sprzedam O R Y G I N A L N E gry: Airline Tycoon PL - 50zł, dużo z CDA po 7 zł/szt. Sprzedam VooDoo 1 4MB - 80zł i kartę graf. S3 Trio 3D 4 MB za 80 zł lub zamienię na twardy dysk minimum 3 GB. Tomek Chrzanowski, ul. Dwernickiego 11, 08-430 Żelechów, tel. (025) 7541440, email: famer@wp.pl
•Z płytami CD: PC Gamer 2/96 - 9/97, 4 zł; 11/97 - 5/98, 6 zł; całość 50 zł. Gambler 1, 2, 5/95: 1, 2/96; 3/97 - 5/99, oraz 12/99, ceny odpowiednio: 97' - 6 zł, 98' - 7 zł, 99' - 8 zł, całość 180 zł. CD Action 4/96 - 12/99, ceny odpowiednio: 96' - 5 zł, 97' - 6 zł, 98' - 7 zł, 99' - 8 zł, całość 220 zł. Ponadto Easy PC, komplet, 3 segregatory, stan idealny, 180 zł.

Andrzej Baranowski, ul. Tumidajskiego 16/46, 20-247 Lublin. E-mail: abv3@wp.pl
•Oryginalna gra Baldur's Gate 2 (4CD) + edycja kolekcjonerska + podkładka + instrukcja. Cena 99zł (stan idealny). Sprzedam także CD Action (2 CD) od numeru 35 (kwiecień 1999) do numeru 46 (marzec 2000) i od 53 (październik 2000) do 54 (listopad 2000) - cena 8 zł. Arek Adamczyk, ul. Niepodległości 41; 74-200 Porycie, tel. (091)57-00-529.

•Karty do gry Doomtrooper (ok. 70 szt.). Jeśli się zgłoszisz wyśle ci bezpłatny informator (jakiś i za ile), ul. Podchorążych 8a/51; 08-530 Dęblin tel. (081) 883-16-65, prosić Mirka.

•Archiwalne numery CD - ACTION (tylko z płytami): 7-12/98; 1-12/99. Gazety są w stanie dobrać. Moje namiary: Grzegorz Woleński, ul. Łukasiewskiego 8/10, Nysa. E-mail: collinmchertz@wp.pl

ZAMIENIĘ

•Chcę się wymienić TIPSAMI i CHEATAMI. Ślijcie mi e-maila mój adres to: wampir20@wp.pl

•Soldier of Fortune, F 22 Lighting 3 - aa Tony Hawk's Pro Skater 2. Arkadiusz Ziemiński; u. Kopemika 22; 08-530 Dęblin tel. (081)88-32-109.

Produkt i Gra Roku 2000

Co wyniki ogłoszonego przez nas plebiscytu na Produkt i Grę Roku 2000. Głosowaliście na kuponach wyciętych z czasopisma. Przyszło do nas łącznie kilkadziesiąt. Zgodnie z obietnicą wyróżniamy kilka osób, spośród tych Czytelników, którzy napisali do nas. Nazwiska podane poniżej. Nagrody wręczymy Dystrybutorom Gier i Sprzętu na imprezie rocznicowej w Atomiku we Wrocławiu, 6-go kwietnia 2001 r.

Akceleratorzy:

Asus AGP-7700 G-Force GTS
Voodoo 5 5500
ATI Radeon

Kontrolery:

Logitech Wingman Force 3D
Gravis Destroyer Tilt
Creative Gamepad Cobra 2

Procesory:

Pentium 3
AMD Duron
AMD Athlon

Płyty główne:

Abit KT7
MSI KT7 Pro
ASUS P3W

Drukarki:

HP Deskjet 9700xi
Canon BJC-3000
Epson Stylus Photo 870

Głośniki:

Creative Desktop Theatre
Modemcom DIA
Creative Sound Works Digital

Programy multimedialne:

Seria MAGIX
English +
Dzieje Cywilizacji

Gry roku:

FPP/TPP

Deus Ex
Rune
Metal Gear Solid

Komentarz: klimat i innowacyjność Deus Ex wygrały z engine Unreal... Obie gierki jak najbardziej godne uwagi... Cieszy nas też, że nasze propozycje DOKŁADNIE pokryły się z wynikami głosowania!

Przygodówka:

Najdłuższa Podróż
Escape Form Moneky Island
Larry 7



Komentarz: Najdłuższa Podróż dosłownie zdeklasowała konkurencję - ta jedyna gra zebrała więcej głosów niż wszystkie pozostałe propozycje w tej kategorii! Nie wiemy, czy faktycznie dystans dzielący ją od konkurencji jest aż tak ogromny, ale czytelnicy docenili, widząc, rozmach gry i doskonałe spolszczenie...

RPG:

Diablo 2
Baldur's Gate 2
Planescape Torment

Komentarz: Wiemy, wiemy. Diablo to nie jest RPG. No, ale widziałeś wiele osób uważało, że jednak jest. Swoją drogą Diablo ma równie gorących fanów co przeciwników - patrz dział "Wpadka roku"



RTS:

Majesty
Homeworld: Cataclysm
Sudden Strike

Komentarz: Majesty wygrywa zdecydowanie (czyżby zasługa spolszczenia), ale za plecami lidera trwała gorączkowa walka o miejsce na podium... I ponownie nasze propozycje były identyczne z waszymi!



Strategia:

Combat Mission
Sudden Strike
Close Combat V

Komentarz: Noooo. CM górą! Cieszymy się, że nasi czytelnicy docenili grę, którą zignorowało sporo fachowców (na szczęście nie w Polsce, a na świecie). Nie ma chyba bardziej grywalnej i wciągającej strategii, (której szata graficzna bije na głowę niejedną grę akcji w 3D) niż Combat Mission. Spocznij!

Symulator:

NSF: Porsche 2000
Grand Prix 3
The Sims

Komentarz: A gdzie samoloty, proszę graczy?!

Sportowa:

Tony Hawk's Pro Skater 2
NHL 2001
FIFA 2001

Komentarz: Eld w żalobie, że jego ukochana NHL-ka ZALEDWIE druga. Swoją drogą parę osób u nas twierdzi, że Tony'ego należało raczej wrzucić do kategorii "sim" albo "zręcznościówka" niż do gier sportowych. No, ale w końcu deskorkolka to też, jakby nie patrzeć, sport...



Platformowa:

Frogger 2
Kangurek KAO
Gift

Komentarz: Dwie pierwsze gry poza konkurencją... Mało brakowało, a wygrałaby na 100% polska gra! I to jest dobra zapowiedź na przyszłość...

Wpadka roku:

Daikatana
FIFA 2001
Diablo 2

Komentarz: O ile Daikatana rzeczywiście nie zachwycała, to dwa kolejne miejsca nieco dziwią... Domyślamy się, że to opinie fanów tych gier, którzy liczyli na dużo, dużo więcej? Tjaaa... łaska fańska na pstrym koniu jeździ... W końcu i FIFA i Diablo 2 są też wysoko w kategorii "najlepsza gra..."

Upominki dla głosujących (gry komputerowe) wysyłamy pocztą:

1. Anna Wanczura, Bydgoszcz
2. Karol Wasilewski, Suwałki
3. Piotr Sałyga, Lublin

GRA TYSIĄCLECIA:

Ojej... aż się boję ogłosić werdykt. Przypomnę więc tylko, że chodziło nam nie tyle o najlepszą grę (graficznie czy fabularnie) itd., ile o grę, która po prostu zasługuje na ten tytuł z uwagi na np. nieprzemijającą popularność, wielką grywalność itp., itd. I że wcale nie musiała to być gra na PC, a na dowolną platformę (łącznie z automatami coin-up czy Gameboyem). Nadeszło sporo propozycji, ale rozrzuć był bardzo duży i ciężko było wyłonić zwycięzcę. Po głębszym namyśle zdecydowaliśmy się uznać za grę tysiąclecia... Uwaga...

TETRIS

Ci wszyscy, którzy jeszcze nie przewrócili się ze śmiechu/złości, mogą poczytać uzasadnienie.

A brzmi ono tak: gra funkcjonuje na wszelkich możliwych i niemożliwych platformach. Gra jest nadal żywa, ponieważ ciągle powstają jej klony lub gry bazujące na "tetrisowych" zasadach. Każdy z was słyszał na pewno tę nazwę. A ponadto gra jest NAPRAWDĘ grywalna i ciągle bawi. Faktem jest, że jest kilka innych gier, które też spełniają te kryteria (Arkanoid, Pong, Asteroids, Space Invaders) - no, ale trzeba było wybrać tę jedną, jedyną...

Lista nagrodzonych w tym konkursie:

Krzysztof Pawlak, Elbląg
Adam Jaszczyc, Zakopane
Marcin Małyszczek, Zawada

Tym razem, z "okazji" kwietnia, linki nie są podzielone na specjalne kategorie. Przypominam - jeśli znasz jakieś ciekawe strony WWW lub sam jesteś autorem takowej, wyślij mi jej namiary + krótki opis na adres e-mail blooed@go2.pl, KONIECZNIE z tematem "Kalejdoskop WWW".

b10 [blooed@go2.pl]

MUZYKA

The Best Polish RAMMS+Ein WWW Site
<http://www.rammstein.art.pl/>



"Taneczny metal z niemieckiej kuzni", czyli dla jednych niezwykła, a dla drugich znienawidzona muza. Grupa wydała już 2 płyty (trzecia łącznie z koncertami), zagrała wiele zaskakujących aranżacji koncertów, ich muzyka znalazła się na wielu soundtrackach filmowych (min. "Matrix", "Zagubiona autostrada"). Bardzo dobrze prowadzona, ma wprawdzie niezbyt wysokich lotów grafikę, ale nie przeszkadza to zbyt w dobrym odbiorze serwisu. Nazwa strony nie jest wyszana z palca - jest to rzeczwiście najlepsza witryna o Rammstein w Polsce. Krótkie informacje na temat każdego członka formacji, teksty utworów, zapowiedzi koncertów (w Polsce grupa po raz drugi wystąpi najprawdopodobniej w październiku tego roku), gadżety dla "okienek" związane z Rammstein (w tym i "firmowa" minigra komputerowa), baardzo obszerna galeria z setkami zdjęć, historia zespołu, artykuły z prasy i parę innych działów.

Oops! Serwis o Britney Spears
<http://www.oops.px.pl/>



"Największy i najchętniej odwiedzany serwis o Britney w Polsce" - hm, wiem, o gustach się nie rozmawia, ale faktem jest, że Britney Spears i w naszym kraju zdobyła sporą popularność, więc wypadało by wspomnieć o jakiejś stronie jej poświęconej. O muzyce prezentowanej przez gwiazdę nawet nie mówię, zainteresowani lubią i znają - a inni znają i nie lubią (lub coś w tym stylu). Na najlepszym polskim WWW o B.S., oprócz bardzo czytelnej, w sam raz dopiezionej grafiką oprawy w kolorze jasnoniebieskim, znajdziesz takie działy jak: News (nowe informacje na temat twórczości B.S., jak i jej prywatnego życia), Artykuły ("przegląd" artykułów z prasy), dyskografia, wideografia, zdjęcia, multimedia, chat dla fanów Britney i wiele, wie-

Serwisy sprzętowe

Komputer to bestia, która lubi się psuć, wymaga do pracy coraz nowszego oprogramowania i potrafi czasem zadziwiać takimi problemami, że nawet doświadczony informatyk może mieć z nim problemy. Co więc zrobić, gdy będziemy mieć jakiś problem lub będziemy potrzebować sterowników? To proste, wystarczy wejść do wszechstronnego Internetu i wpisać adres jakiegokolwiek serwisu sprzętowego. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam takie serwisy.

Snake

WWW.PC.COM.PL

Nasz przegląd zaczniemy od jednego z największych i chyba najstarszych serwisów sprzętowych, jakim jest PC.COM. Serwis ten zmienił ostatnio swój wygląd i trzeba przyznać, że prezentuje się całkiem nieźle. Ale przejdźmy do zawartości. Tak więc, oprócz solidnej porcji codziennych nowinek ze świata komputerów, znajdziemy tutaj olbrzymi dział "laboratorium", w którym zamieszczane są testy wszelkich urządzeń peryferyjnych (a te, trzeba przyznać, zrobione są bardzo dogłębnie). Dzięki tym testom dowiemy się, jaki sprzęt będzie dla nas najlepszy oraz jak będzie współpracował z resztą naszego komputera. Mocną stroną serwisu jest to, że opisywany w nim jest naprawdę najnowszy sprzęt, jaki tylko pojawi się na rynku. Dzięki temu, odwiedzając go, będziemy na czasie z wszelkimi nowinkami. Oprócz testów, na stronie znajdziemy dział plików z najnowszymi sterownikami do kart graficznych, biosami do płyt głównych i innymi przydatnymi programami, które usprawnią działanie naszego sprzętu. Dostępne są tu również porady, a jeśli nie znajdziemy wśród nich rozwiązania naszego problemu, to w dziale Board możemy poprosić o pomoc, a na pewno ktoś jej nam udzieli. Na koniec możemy jeszcze umieścić nasze ogłoszenie w dziale Giełda, przejrzyć dostępne aukcje sprzętu na Allegro lub porozmawiać na chacie z innymi użytkownikami komputerów.

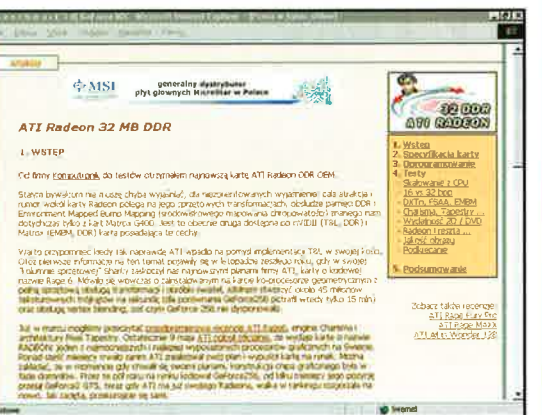


WWW.BENCHMARK.PL

Innym serwisem, który chciałbym opisać, jest znany użytkownikom komputerów Benchmark. Podstawą każdego serwisu są nowinki, więc na Benchmarku nie mogło ich zabraknąć. Są także testy, które, trzeba przyznać, wykonywane są bardzo rzetelnie i wykazują wszelkie wady i zalety sprawdzonego sprzętu. Jednak odnosi się wrażenie, że serwis ten skierowany jest raczej do osób pragnących podkręcić swój komputer, a nie zwykłych użytkowników. Dlatego znajdziemy tutaj wyniki, jakie osiągają poszczególne karty graficzne na różnych konfiguracjach komputerów. Przeprowadzane są one w wielu grach oraz programach do tego przeznaczonych, dlatego dają przejrzysty obraz możliwości danej karty. Na stronie znajdziemy dział plików do ściągnięcia, chat, porady, a także dział, w którym użytkownicy komputerów dzielą się swymi opiniami na ich temat (toczy się tam interesująca dyskusja między zwolennikami Intel'a i AMD). Jeśli jesteśmy laikami w dziedzinie technologii, to dział Technika wprowadzi nas w jej świat i wyjaśni wiele rzeczy, o których do tej pory nie mieliśmy pojęcia. Serwis ma również swoją grupę dyskusyjną, na którą naprawdę warto zaglądać, choćby po to, by znaleźć ciekawe opinie na temat sprzętu i dowiedzieć się np., czy warto go kupić.

WWW.KAKTUS.PL

Kolejnym ze starszych serwisów jest Kaktus. Prezentuje się on nieco mniej atrakcyjnie niż poprzednik, ale to nie znaczy, że jest gorszy. Tu również przeczytamy porcję codziennych informacji, a także znajdziemy testy sprzętu, których jednak nie jest zadowalająco dużo. Na stronie znajdziemy także forum dyskusyjne, giełdę sprzętu, chat oraz dział rozwiązywania problemów. Nie mogło tu również zabraknąć działu ze sterownikami, biosami, patchami oraz demami. Dla tych, którzy z własnego komputera chcą wycisnąć więcej niż normalnie, na pewno ważny będzie dział overclocking, z którego dowiemy się, jak bezpiecznie podkręcić procesor czy kartę graficzną. Ciekawostką jest, że Kaktus na swych stronach ma także dział gier, w którym możemy dowiedzieć się co o nieco o nowych produkcjach, a nawet ściągnąć ich dema. Serwis jest na tyle wszechstronny, że ma nawet dział, w którym znajdziemy opisy programów użytkowych. Jeśli chodzi o zawartość, to otrzymujemy prawie tyle samo treści, co w poprzednim serwisie, choć nie dotyczy ona wyłącznie podzespołów komputerowych.



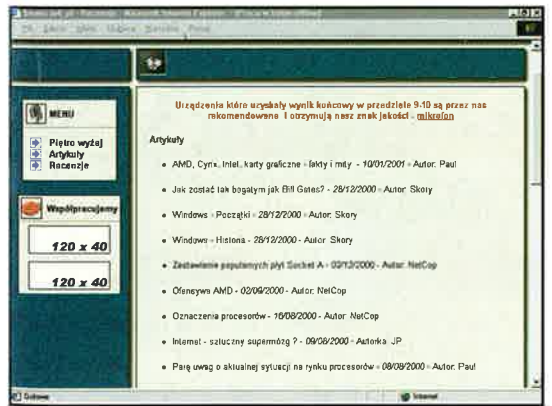
WWW.HELP.PL

Kolejnym serwisem jest Help.pl. Standardowo znajdziemy na nim nowinki sprzętowe, dział, w którym można ściągnąć najnowsze sterowniki, oraz grupę dyskusyjną. Jeśli chodzi o przeprowadzanie testów, to nie jest ich tak dużo, jak w PC.COM, ale i tutaj możemy znaleźć sprawozdania z testów kart graficznych, płyt głównych i innych peryferiów. Niestety, podobnie jak w Tweak, testy te nie dotyczą najnowszego sprzętu, jaki możemy kupić, a jedynie starszych podzespołów. Na stronie możemy także umieścić list z naszym problemem i sprawdzić, czy ktoś już wcześniej na niego nie odpowiadał. Co do zawartości serwisu, to muszę przyznać, że jest ona znacznie uboższa niż u konkurencji. A szkoda, bo serwis na pierwszy rzut oka nie wygląda najgorzej i gdyby było w nim więcej materiałów, mógłby rywalizować z większymi serwisami.



WWW.IN4.PL

IN4 jest dosyć młodym serwisem, który zaistniał na rynku parę miesięcy temu, ale już zdążył pozyskać sobie spore grono odwiedzających. Znajdziemy tutaj - oprócz nowinek, forum dyskusyjnego i bogatego działu download - także dział overclocking, który pomoże nam podkręcić nasz sprzęt. Możemy także przeczytać, jak podkręcać dany procesor, co będzie do tego wymagane, no i jak podkręcać, by go nie zepsuć. Umieszczony jest tu także sklep "podkręcacza", w którym możemy zakupić wszelkie akcesoria czyniące podkręcanie łatwiejszym. Dostępny jest tutaj dział testów, zawierający recenzje nowego sprzętu, jaki można zakupić. Serwis, podobnie jak Kaktus, posiada dział gier, jednak w tym wypadku widać, że jest on doczepiony na siłę.



WWW.HARDWARE.HOGA.PL

Jeszcze jednym wartym polecenia serwisem jest serwis o komputerach portalu Hoga. Nie ma on takiego klimatu, jaki mają samodzielne serwisy, ale wart jest obejrzenia. Znajdziemy tu nowinki, dział plików do ściągnięcia, a także porady, jak kupować sprzęt, jego ceny itp. Jest tutaj również dział "podkręcacza", który staje się chyba już nieodzownym elementem każdego serwisu. Mamy także forum, jednak tym razem pogrupowane na kilka części, w zależności od tematu. Niestety, jeśli chodzi o testy sprzętu, to trzeba przyznać, że dział ten jest dosyć zaniedbany. Po prostu nie ma ich za wiele, a te, które są, dotyczą już nie najnowszych podzespołów (kiedy pisałem ten artykuł, w serwisie najnowsza recenzja był opis SB Live! Player 5.1). Nad tym prowadzący serwis powinni popracować i zająć się testami najnowszych produktów, a jako że reszta serwisu Hogi jest całkiem dobra, to i serwis sprzętowy nie powinien odstawać.

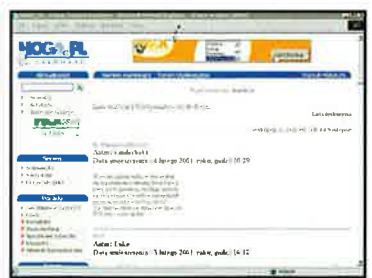


WWW.TWEAK.PL

Tweak.pl. przeznaczony jest głównie dla fanów podkręcania sprzętu (zamieszczone są tu opisy wentylatorów, instrukcje do podkręcania procesorów czy kart graficznych), co jednak nie znaczy, że nie znajdziemy tutaj recenzji sprzętu komputerowego, który wcale nie musi być podkręcany. I choć testów tych w porównaniu do większych serwisów nie jest wiele, to jednak są przeprowadzane bardziej dokładnie. Oprócz testów znajdziemy również dział opinii, w którym czytelnicy dzielą się swymi doświadczeniami ze sprzętem, a także dział plików, zawierający sterowniki i wszelkie programy pomocne w wyciśnięciu większej mocy z naszego komputera. Nie mogło tu również zabraknąć chaty czy miejsca, gdzie gracze znajdą odpowiedź na swoje problemy. Szkoda jednak, że testów jest tak mało, a na dodatek brakuje opisów najnowszych podzespołów, które pojawiły się na rynku w ostatnim czasie.

WWW.KOMPUTERY.WP.PL

Kolejny serwis, jaki chciałbym zaprezentować, nie jest samodzielnym serwisem, jak omawiane do tej pory, a jedynie stroną o komputerach w Wirtualnej Polsce. Opisuje ją tutaj dla porównania, jak samodzielne serwisy, często bez większego kapitału, wyglądają przy serwisie największego portalu. Niestety, szczerze mówiąc, strona Wirtualnej Polski dotycząca komputerów nie wygląda najlepiej. Owszem, artykułów i testów jest dosyć sporo i są one zrobione naprawdę dobrze oraz bardzo szczegółowo (zwłaszcza porównania). Jednak, jak na serwis z tak dużym kapitałem, testy powinny być przeprowadzane znacznie częściej niż raz na tydzień (lub rzadziej). Wygląd strony może się również nie spodobać, ponieważ jest taki sam jak reszta portalu, a to, moim zdaniem, nie bardzo pasuje do serwisu sprzętowego.



le innych, które przyciągną miłośników muzyki amerykańskiej dzwiny (P) na wiele godzin do monitora. Dla fana Britney lektura obowiązkowa!

EminemPortal.com - Największe Centrum Informacji o Eminemie w Polsce
<http://eminem.plus.pl/>

I tu - tak samo jak w przypadku Britney - wszyscy znają, niektórzy lubią, inni nienawidzą. A na stronie wszystko dla fanów rapera, czyli: biografia, dyskografia, galeria zdjęć, chronologia, linki, teksty, download, tapety i parę innych działów. Strona jest prawie że pozbawiona grafiki i utrzymana w czarno-białej kolorystyce. I o ile w 800 x 600 cała oprawa prezentuje się w miarę dobrze, to już w innych rozdzielczościach za bardzo się rozjeżdża. Cieszy natomiast w miarę często aktualizowany dział z nowymi informacjami na temat Eminema. Werydykt: można zobaczyć.

Limp Bizkit Sites
<http://www.lbfan.prv.pl/>
<http://www.nookie.3d.pl/limp.htm>



Obydwie strony poświęcone są grupie Limp Bizkit. Niestety, nie ma jeszcze polskiej strony o LB, która poziomem wykonania, jak i materiałem dorównywałaby polskiemu WWW poświęconemu Eminemowi. (A o Kid Rock to u nas w ogóle nie przeczytasz...) Limp Bizkit to pięciu nieźle zakreconych koleś, którzy, według Grammy, grają muzykę o się hard rock zowie. Zresztą najpewniej nierzawidliście teledysk LB lub stylizację ich utworów w swoich ulubionej rozgłosności. Na stronach oczywiście dyskografia, biografia, galerie, wywiady, teksty i inne rzeczy, które fan grupy przeczyta i obejrzy z przyjemnością.

INNE:

PREDATOR
<http://www.predator.prv.pl/>

Któż z fascynatów s.f. nie oglądał przynajmniej jednej części "Preda-



Kurs HTML-a

Hej! Minął już miesiąc od naszego poprzedniego spotkania i mam nadzieję, że opanowaliście już cały materiał. Dzisiaj, zgodnie z obietnicą, pomówimy trochę o tabelkach oraz ramkach. Nie ukrywam, że o ile mniej skomplikowane konstrukcje ramkowe możemy sobie zrobić w omawianym już przeze mnie windowsowskim Notatniku, o tyle napisanie w nim czegoś trudniejszego graniczy z cudem. Dlatego do stworzenia strony index.html polecam tylko i wyłącznie jakiś graficzny edytor. Może być Word lub Front Page.

Jarek "Metzger" Ostrowski
e-mail: darkwater@interia.pl

Przypominam też, że kurs jest pisany raczej dla użytkowników IE niż Netskapy. Musiałem wybrać. :(Sorry Indianie, ale nie miałem wyboru... Między innymi dlatego że Microsoft zapłacił mi za to 1 000 000 \$. Ale tak na serio - chodzi o to, że IE ma każdy (no chyba że ma tylko Linuxa).

Ramki raczej się powinno wstawiać w definicji <HEAD> </HEAD>. Najlepiej aby ramki były zapisane w pliku index.html, czyli na naszej stronie głównej. Oto przykład dokumentu podzielonego dzięki ramce na dwie części.

```
<FRAMESET COLS="25%,*">
<FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka1" SRC="bok.html">
<FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka2" SRC="glowna.html">
</FRAMESET>
<NOFRAMES>
<BODY>
</BODY>
</NOFRAMES>
```

Właśnie tak to wszystko powinno wyglądać. Teraz podajmy to mojej szczegółowej analizie. :)

```
<FRAMESET COLS="25%,*"> </FRAMESET>
```

Tag FRAMESET mówi przeglądarce, że ma stworzyć ramki. Atrybut COLS sugeruje orientację pionową ramek. Dwie wartości "25%,*" wskazują, że jedna ramka ma być na 25% okna przeglądarki, a druga na "resztę", czyli na to, co zostało. BORDER definiuje grubość ramki.

Jeżeli chcielibyście, aby w dokumencie było więcej ramek, należy zrobić tak, jak w przykładzie poniżej:

```
<FRAMESET COLS="xx%,%,xx%"> </FRAMESET>
```

Tutaj mała uwaga. Jak widzicie, w przykładzie na samym początku tekstu, pod definicją FRAMESET są podane atrybuty tylko dwóch ramek (FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka1" SRC="bok.html" i FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka2" SRC="glowna.html").

LING... NAME). Tak więc, jeśli chcemy dołożyć trzecią ramkę, musimy ją dopisać do tej definicji. To samo tyczy się czwartej, piątej...

Ofkoz ramki nie muszą dzielić nam ekranu tylko w pionie. Jeśli chcemy podzielić ekran w poziomie, wystarczy zamiast COLS wpisać ROWS, jak w poniższym przykładzie:

```
<FRAMESET ROWS="xx%,%,xx%"> </FRAMESET>
```

W powyższych definicjach ramek strona dzielona jest procentowo. Może się nam wydawać, że tak jest prosto i fajnie. Niestety, niesie to za sobą pewne ograniczenia. Wyobraźcie sobie, że stronę stworzyliście w rozdzielczości 800 na 600. Teraz pomyślcie, co by się stało, gdy ktoś ją otworzy na komputerze z ustawioną rozdzielczością ekranu 1024 na 768. I co? Nie wygląda to najlepiej. Ale przy uruchomieniu tego w 640 na 480 na własne oczy doświadczyć, o co mi chodzi. :) Dlatego zamiast wartości procentowych lepiej posłużyć się pikselami.

```
<FRAMESET COLS="200,*"> </FRAMESET>
```

Dzięki temu lewa ramka będzie miała wielkość 200 pikseli, a prawa resztę. To samo tyczy się ROWS. Jednak pamiętajcie, by w przypadku robienia np. czterech ramek nie dawać każdej po 300 pikseli - takie coś nie zmieści się na ekranie (no chyba, że macie na pulpicie 1600 na 1200 :)).

```
<FRAME SCROLLING="auto" NAME="ramka1" SRC="glowna.html">
```

Oto opis pojedynczej ramki. SCROLLING definiuje sposób przesuwania ramki, gdyby nie starczyło miejsca na ekranie. Wartość "auto" znaczy tylko tyle, że suwak nie będzie wyświetlany, jeśli wszystko się zmieści. Jeżeli wpisujemy wartość "no", wtedy scroll bar będzie niewidoczny, nawet wtedy, gdy część tekstu się nie zmieści. Jeśli wpisana wartość będzie "yes", suwak będzie widoczny niezależnie od sytuacji. NAME - inaczej nazwa tej ramki. Przydatne, jeżeli chcemy, aby odnośnik przenosił nas akurat do tej ramki. SRC - chyba najważniejszy atrybut. Kiedy strona się ładuje, w miejsce naszej ramki wczytywana jest właśnie ta strona.

```
<NOFRAMES> Sorki, ale twoja przeglądarka nie obsługuje ramek. </NOFRAMES>
```

Tekst między tymi znacznikami zostanie wyświetlony przez przeglądarki, które nie obsługują definicji ramkowych.

Nareszcie koniec spraw czysto związanych z kodem HTML. Teraz powiem wam, jak skutecznie możemy wykorzystywać ramki. Jako królika doświadczalnego użyję pierwszego przykładu - widać w nim dwie ramki. Lewą przeznaczyłem dla odnośników, prawą - dla tekstu. Jak się zapewne domyślicie, w lewej należy umieścić linki do stron, które będą się

wyświetlały po prawej. Jednak możecie mieć pewne bugi. A mianowicie, tekst nie będzie się wyświetlał w ramce obok, ale w tej samej co link. Aby temu zapobiec, musimy do linku dodać atrybut TARGET=nazwa prawej ramki. W moim przykładzie nazywa się ona "ramka2". Myślę, że już każdy zająrzył, o co w tym chodzi. A jak nie, to przykład :):

```
<A HREF="costam.html" TARGET="ramka2">CÓŚ TAM</a>
```

O ramach już wystarczy, teraz trochę o tabelkach. Zostały stworzone w dokumentach HTML i przypominają te z Worda czy Worksa. Co do zastosowania, to nadają się najbardziej do tworzenia, powiedzmy działu "Download". Oto definicja bardzo prostej tabelki:

```
<TABLE>
<TR> <TD> </TD> <TD> </TD> <TD> </TD> </TR>
<TR> <TD> </TD> <TD> </TD> <TD> </TD> </TR>
<TR> <TD> </TD> <TD> </TD> <TD> </TD> </TR>
```

No i jak zwykle rozkładzik. :)

```
<TABLE> </TABLE>
```

Dzięki tym tagom przeglądarka dowiaduje się, że ma do czynienia z tabelkami.

```
<TR> </TR>
```

Te tagi tworzą nowy wiersz. Właśnie między nimi trzeba wstawiać definicje komórek czyli:

```
<TD> </TD>
```

Takie polecenie tworzy nam jedną komórkę. W niej powinien być zawarty tekst lub obrazek.

No i to chyba już wszystko. :) W powyższej tabeli mamy do czynienia z trzema wierszami. W każdym są trzy komórki. Liczę na waszą inteligencję i to, że sami złapiecie, jak się tworzy tabele. :)

Estetyka tabeli. No cóż... Taka zwykła tabela jest trochę brzydka. :) Opowiem więc, jak ją ładnie pokolorować. Oczywiście



Oto prawidłowe zastosowanie ramek na stronie www.darkpower.prv.pl (hi bad :)).

ście można z nią robić cuda-niewidy, ale ja z braku miejsca ograniczę się tylko do najważniejszych zagadnień.

```
<TABLE BORDER=x> </TABLE>
```

"X" definiuje nam grubość ramki. Moim zdaniem najlepiej prezentuje się wartość "5".

```
<TABLE BGCOLOR="kolor"> </TABLE>
```

To polecenie koloruje nam całe tło tabelki na wybrany przez nas kolor. Pokolorować możemy sobie również pojedynczą komórkę:

```
<TD BGCOLOR="kolor"> </TD>
```

Dzięki temu możemy sobie wstawić jakiś obrazek jako tło tabeli.

```
<TABLE BACKGROUND="nazwa obrazka">
```

Ten atrybut daje naprawdę ciekawy efekt - koloruje obramowanie tabelki. Pamiętajcie, że większość rzeczy które działają w całej tabeli, można zastosować w przypadku pojedynczej komórki.

```
<TABLE BORDER=5 BORDERCOLOR=red> </TABLE>
```

No to już koniec o tabelkach, ramach i w ogóle o HTML-u. W następnym odcinku pokażę wam, jak można wykorzystać JavaScript i podam kilka przykładów. No to siemanko. Na zakończenie jeszcze króciutki tekst, jak umieścić swoją witrynę w Internecie. Jeżeli macie jakieś pytania, znaleźliście w tekście jakieś bugi, coś się wam sypie w kompie i jest to związane z tworzeniem stron... To piszcie na mój e-mail: darkwater@interia.pl. Na pewno odpiszę (no chyba, że spytasz, co będzie za 2 numery. :) Musisz mieć 10 lat! Koszt połączenia 100 zł za minutę (oczywiście starych. :))

Kiedy już zrobicie stronę, na pewno zechcecie, aby znalazła się w Sieci. Oczywiście chcecie też, aby wygrała w moim minikonkursie. :) No nie ma sprawy. Jedynym czego potrzebujecie, to dostęp do Internetu oraz jakiś klient FTP (polecam WS FTP). Kiedy będziecie już online, musicie wejść na stronę jakiegoś darmowego usługodawcy I-netowego. Dla początkujących polecam Wirtualną Polskę (www.wp.pl) lub Onet (www.onet.pl).

Po rejestracji powinniście otrzymać dane potrzebne dla klienta FTP. BARDZO ważną rzecz - wasza strona główna musi się nazywać index.html lub index.htm. Kiedy już strona znajdzie się w Necie, to napiszcie do mnie maila z jej adresem. Tylko błagam, nie wysyłajcie mi strony w zipie...

□

Przypominamy! Jedyna oryginalna Kierownica w wersji PSX, PS2 i PC

TWIN TURBO Deluxe

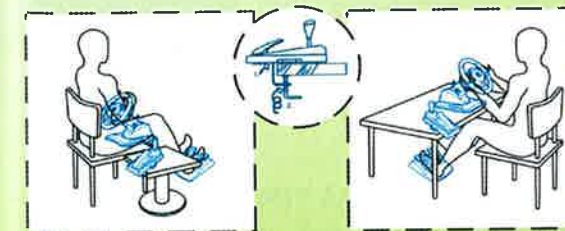
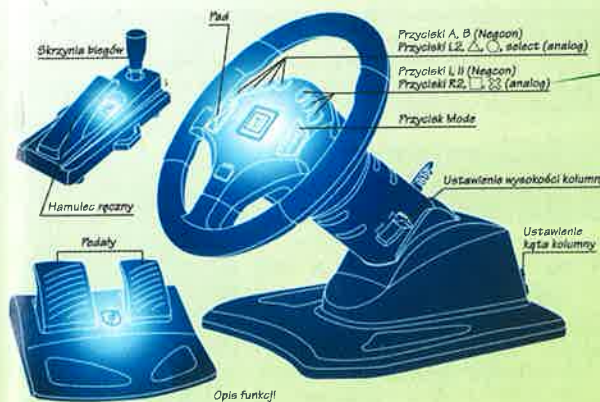
TERAZ WYŻSZA JAKOŚĆ NIŻSZA CENA



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

UWAGA!

Dark Rumble PC



Możliwość instalacji między udami i na stole.



Konkurent Dual Shock'a na PC

- 8 przycisków
- 2 gałki analogowe
- Bardzo mocne wibracje
- Bezproblemowa instalacja

Wylączna dystrybucja w Polsce produktów



ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tele2.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownię i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Szukajcie w dobrych sklepach i sieciach handlowych.

torą"? Pewnie niewiele osób, bo "Predator" to już klasyka. I tak samo jak w przypadku serii "Aliens", na srebrnym ekranie nie kończy się "kariera" łowców. Kolejne przygody rasy "Predatorów" zostały opisane w książkach, fanfictionach czy komiksach. (W Polsce parę razy mieliśmy szansę przeczytać m.in. o jego/ich walkach z Batmanem.) Po Internecie od paru lat krąży plotka o kolejnej (trzeciej) części filmu, jak i o zupełnie nowym projekcie - Aliens versus Predator, opartym na świetnym komiksie pod tym samym tytułem. (Polskie wydanie ukazało się w 1993 roku.) Powstało także wiele gier komputerowych, w których mogliśmy się wcielić w łowcę głów z innej planety (m.in. AvP na SNES-a, Jaguara czy wreszcie PC). I aż dziw, że taka istota nie istnieje - na opisywanej stronie znajdziesz BARDZO wiele informacji na temat Predatorów. Np. poznasz ich język, poczucie honoru czy wyposażenie, z którym wybierają się na łowy. Oprócz tego szczegółowe omówienie obydwu filmów (łącznie z obszernym wykazem wszystkich błędów), informacje na temat wszystkich gier, w których chociaż na jednej teksturze pojawiła się rzecz związana z Predziem (!), co nieco o adaptacjach i samodzielnych komiksach i parę innych działań. Naprawdę warto zobaczyć, nawet jeśli nie jesteś maniakiem miłośnikiem Driepczków...

Natural Born Gamers
<http://nbg.plplus.pl/>

Kolejna strona traktująca o grach komputerowych. O strategiach i FPP, i RPG... po prostu o wszystkich gatunkach. No i czym ma nas zaskoczyć - w porównaniu z setkami podobnych? Ano są tutaj newsy, lecz ich aktualizacja pozostawia wiele do życzenia - parodniowe przerwy to normalka. Są i recenzje, zapowiedzi, galeria i trochę rzeczy, które mogą szczerze zapełnić nam hudeka (czytaj: pliki do ściągnięcia). No fajnie... i jeszcze fajniej jest, gdy zorientujemy się, że jest to zupełnie "prywatna" inicjatywa, a nie "gigant" na miarę Valhali czy portalowych serwisów o grach. I gdy właśnie na tę stronę popatrzymy jak na niekomercyjną pracę paru zawziętych koleś, to naprawdę nie, tylko podziwiać. I życzyć wytrwałości oraz samozaparcia w dalszej pracy nad serwisem.

Twój Odlotowy Serwis Internetowy
<http://www.odloty.com.pl/>



Pooglądaj sobie odlotowe teksty, podciągaj odlotowe filmy i odlotowo podkręć swój procesor! ODLOT! :). No cóż, numer kwietniowy, zatem wypadłoby przynajmniej jedną jaj-

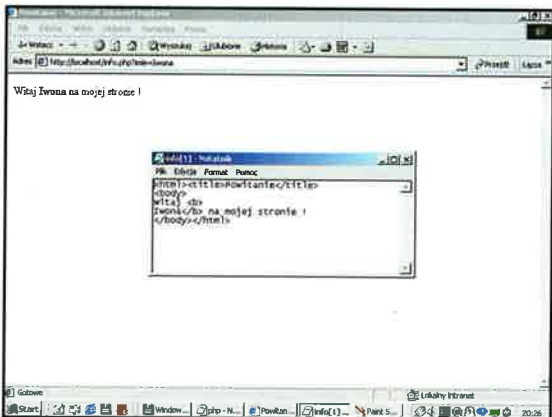
PHP

z czym to się je?

Przez ostatnie kilka(naście) numerów CDA miałeś, Czytelniku, szansę podszkolić się w różnych językach programowania oraz w HTML-u. Syntezą jednego i drugiego jest programowanie po stronie serwera, czyli na przykład PHP.

tompaw (np. Moonspell - Tired ;)) *

Na początek trochę teorii. Z ideą programowania (dodatków) po stronie serwera spotykamy się bardzo często. Wszystkie portale internetowe, wyszukiwarki, liczniki, księgi gości i co ambitniejsze strony są tworzone przy użyciu tej technologii. Jednym z możliwych rodzajów dodatków od strony serwera jest CGI. W uproszczeniu: jest to standard, który umożliwia przekierowanie wyników DOWOLNEGO programu uruchomionego na serwerze do programu, którym wywołał go klient (czyli np. Internet Explorer). Język tego progra-



Nasza pierwsza dynamicznie wygenerowana strona. Jak widać, w jej źródle nie można zauważyć, gdzie PHP się zaczyna, a gdzie kończy.

mu jest w praktyce dowolny (czyli może to być Turbo Pascal, C++ itp.). Obecnie bardzo popularne są 2 języki, które zostały stworzone z myślą o programowaniu po stronie serwera. Są to Perl i PHP. My przyjrzymy się temu drugiemu.

Wyobraźmy sobie dowolny program w dowolnym języku, który wypisuje na ekranie słowo "kotek". Dodajmy teraz do tego parę TAG-ów HTML-a i możemy uzyskać program wypisujący `<html><head><title>kotek</title></head></html>`. Jeżeli teraz umieścimy go w odpowiednim katalogu serwera (najczęściej cgi-bin), to po wpisaniu w przeglądarce adresu `http://nasz.serwer.pl/cgi-bin/program.exe`, nasz np. Internet Explorer "zapyta" serwer o ww. plik, serwer wykona program.exe i wszystko, co ten program wypisałby na ekran, wysle do naszej przeglądarki. W rezultacie dostaniemy pustą stronę zatytułowaną "kotek".

Tak mniej więcej można wyjaśnić działanie CGI. Zajmijmy się teraz już konkretnie językiem PHP. Aby móc przeglądać strony w nim napisane, będziemy potrzebowali programu - serwera HTTPD oraz zainstalowanego PHP. Jeżeli pracujesz pod systemem uniksowym, to najlepszy do tego jest Apache (<http://www.apache.org>). PHP możesz pobrać z polskiego mirrora PHP.net (<http://pl.php.net>). Jeżeli jesteś użytkownikiem Windows, to proponuję OmniHTTPD (<http://www.omnihttpd.com>),

którego najnowsze wersje przy instalacji pytają użytkownika o PHP i ew. automatycznie go instalują i konfiguruje. Po zainstalowaniu OmniHTTPD pliki PHP (utworzone w dowolnym edytorze, o rozszerzeniu .php) zapisuj w katalogu (domyślnie) c:/httpd/HtDocs.

Niewątpliwą zaletą stron generowanych po stronie serwera jest fakt, iż użytkownik otrzymuje tylko WYNIK działania programu. Jest on całkowicie niezależny od konfiguracji komputera, systemu, ustawień użytkownika. Poza tym wszystkie ciekawe rozwiązania programistyczne, które "konkurencja" chciałaby od nas "zapożyczyć", są dla niej niewidoczne (w przeciwieństwie do programowania WWW po stronie klienta - np. JavaScript). Jeżeli więc mamy plik informację.php:

```
<?
$supertajnykod = "123abcqwerty";
echo ("podaj hasło:");
?>
```

to czymkolwiek użytkownik końcowy będzie go otwierał (przez http), zawsze zobaczy tylko:

podaj hasło:

czyli to, co jest wynikiem działania powyższego programu (symbol <? ?> oddzielają wykonywalny kod php od reszty pliku, która może być np. kodem HTML-a. Łatwość integracji z HTML-em to kolejna zaleta PHP.

Chcesz wysłać jakieś informacje do strony PHP? Nie ma sprawy - łatwość "pobierania" zmiennych z zewnątrz to następny plus tego języka programowania. Posłuż się tu przykładem wysłania do strony PHP informacji (przedstawiona metoda nazywa się GET). Plik info.php:

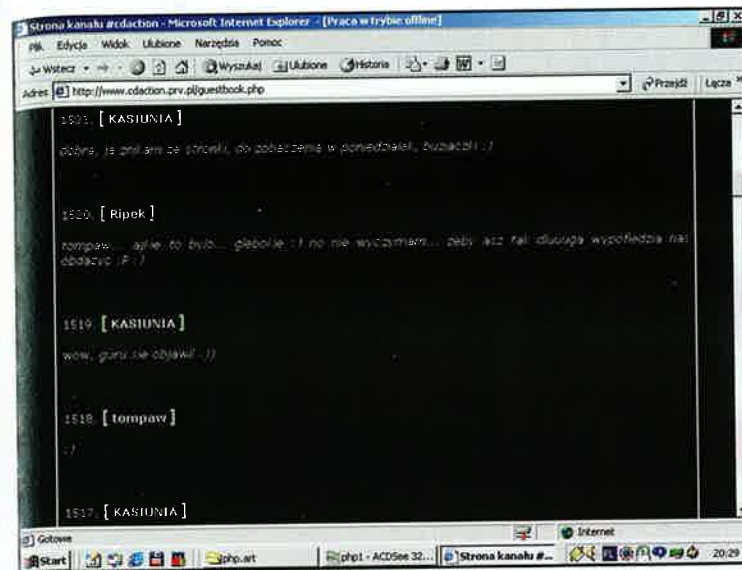
```
<html><title>Powitanie</title>
<body>
Witaj <b>
<?
echo($imie);
?>
</b> na mojej stronie!
</body></html>
```

Jeżeli teraz użytkownik wywoła `http://serwer/info.php?imie=Iwona`, to PHP dostanie od razu zmienną \$imie o wartości "Iwona", zwróci więc:

```
<html><title>Powitanie</title>
<body>
Witaj <b>Iwona</b> na mojej stronie!
</body></html>
```

Równie łatwo można pobrać informacje z formularza napisanego w HTML-u.

Jakie możliwości stwarza PHP? Ogromne. Po pierwsze, jego integracja z zewnętrznymi programami umożliwia korzystanie z wielu rzeczy na stronach WWW. Teoretycznie można by zrobić stronę WWW do obsługi botów na IRC-u, do formatowania dysków, do kierowania samochodem itp. W praktyce i jak na dzisiejsze czasy przez strony internetowe możemy wysłać SMS-a, zrobić zakupy, wysłać list, sterować plikami na kontach shello-

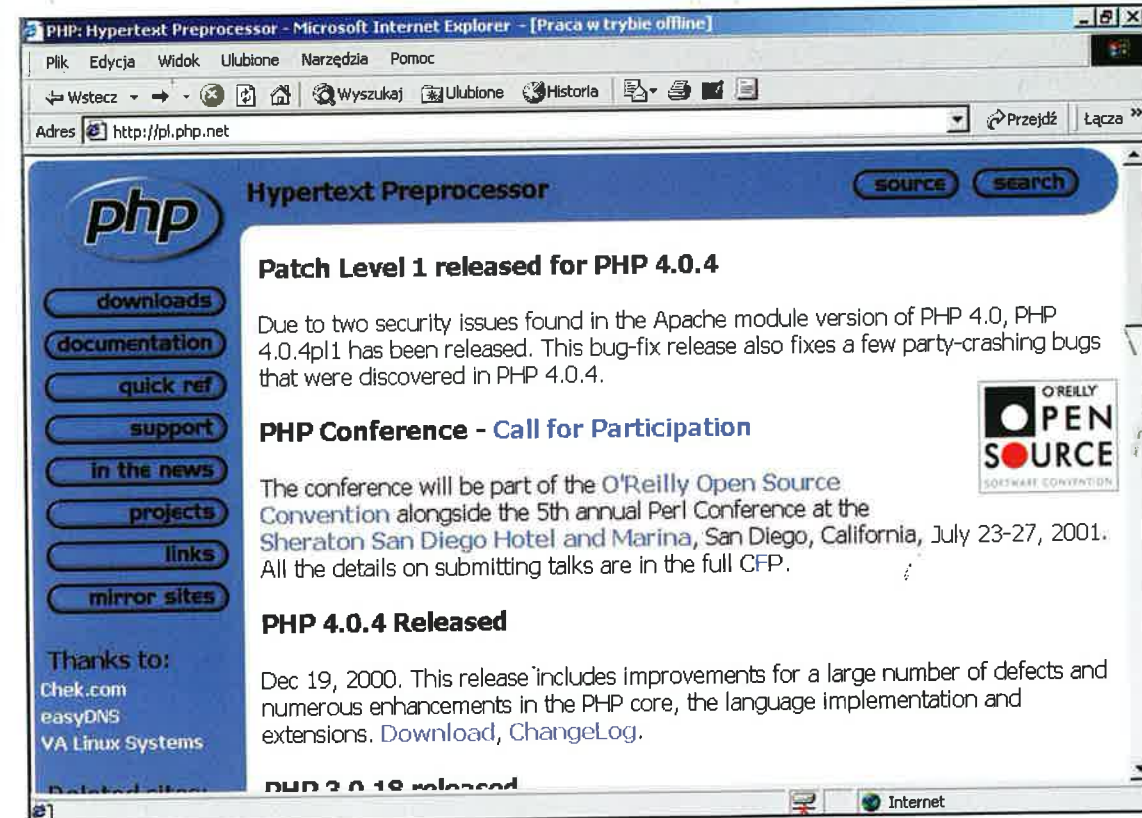


Księgi gości to jeden z najpopularniejszych dodatków od strony serwera spotykany na stronach WWW.

wych, generować obrazki i wiele innych (mniej lub bardziej pożytecznych) rzeczy. PHP może się integrować z bazami danych (MySQL, PostgreSQL), co w praktyce daje nam środowisko programowania stron WWW ograniczone jedynie pomysłowością twórcy i konfiguracją serwera (pamięć, dysk).

Zapewne większość webmasterów korzysta, lub korzystała, z bezpłatnych usług, takich jak księga gości, licznik, statystyki. Na czym one polegają? Ano dana firma pisze skrypt (np. w PHP) i umieszcza go na serwerze o w miarę dobrej przepustowości. Później umożliwia internautom korzystanie z niego za darmo w zamian za np. wyświetlanie banera reklamowego na generowanej przez nich księdze gości. Zapewniam was jednak, że nic nie daje takiej satysfakcji, jak obserwowanie wzmożonego ruchu na stworzonych przez siebie w 100% stronach i księgach gości :) (patrz <http://www.cdaction.prv.pl/guestbook.php>).

Mógłbym się założyć, że ci z was, którzy uważnie śledzili kurs C++, mogliby, z małą pomocą, stworzyć już teraz taki np. licznik tekstowy. Cała filozofia takiego programu sprowadza się do odczytania liczby z pliku, wyświetlenia jej na ekranie, zwiększenia o 1 i zapisania do tego pliku ponownie. A o ile ładnie wygląda nasz własny licznik na stronie, w takim samym stylu jak



<http://pl.php.net> to miejsce, gdzie możesz znaleźć wszelkie informacje dotyczące PHP (w tym pełen manual).

reszta strony i bez przekierowania na stronę macierzystą (firmy udostępniające liczniki zazwyczaj wymagają, aby były on skrótna na wskazaną przez nich stronę).

Aby nasze stworzone w pocie czoła strony w PHP pokazać światu, potrzebujemy konta internetowego z zainstalowanym PHP. Jeżeli posiadamy stałe łącze, to problem nie istnieje, ponieważ instalujemy OmniHTTPD / Apache (w zależności od systemu) i `http://nasz.wlasny.numer.ip` jest naszym własnym serwerem httpd. Jeżeli chcemy umieścić stronę gdzie indziej, to musimy się zdecydować na płatne konto. Niestety, nie można w Polsce za darmo dostać konta z działającym PHP (na świecie zdarzają się pojedyncze firmy oferujące taką usługę, ale ich serwery są tak zapchane, że można o nich zapomnieć).

Jeżeli uzyskam błogosławieństwo "góry", to może w następnych kilku CDA zamieszczę kurs podstaw programowania w PHP. :)

Zapraszam też na moje stronki "powered by PHP". Pierwsza z nich to `http://www.cdaction.prv.pl` - jest to strona kanału #cdaction (ircnet), którym aktualnie wraz z Maciusiem administruję (pozdrawiam wszystkich ludzi z #). Księga gości, sonda, licznik oraz, ogólnie, "składanie" strony to elementy napisane w PHP. Druga strona to `http://www.gildia.prv.pl` - Gildia Fizyków, czyli strona dla wszystkich chcących poznać fundamentalne zasady rządzące naszym światem.

Na koniec jeszcze jedna ważna sprawa - PHP pomimo swojej przydatności i swoich możliwości jest programem darmowym. Dla niektórych może to być zaskoczenie. Poczytajcie sobie `http://www.opensource.org`.

Na dzisiaj to wszystko. Pozdrawiam i zapraszam do "zabawy" z PHP.

* A co, ja nie mogę? :)

WWWgrafia:

<http://www.php.net> - <http://pl.php.net> [polski mirror]
<http://www.zend.com>

carską stronę opisać. A więc i jest OdLoToWa SIRONa, która już jakiś czas temu stała się częścią Mega-Portalu Xcom. Jest tak odłotowo, że... sam zobacz - i odleć! :)

WARTO ZOBACZYĆ

czyli linki do czytelników

www.wirtualnagmedia.prv.pl
Strona poświęcona tematyce media-news.

www.fallout-zone.prv.pl
Strona poświęcona grze Fallout i Fallout2.

www.bbrpg.px.pl
Strona o grach RPG i wszystkim, co jest z tym związane.
www.szeptmuru.ostrow-maz.com.pl

Internetowe wydanie piśmka wydawanego także na papierze. W środku dużo poezji, "krytyka" oraz niezła galeria.
www.hiphop.hogs.pl

Nowo powstały serwis zajmujący się hip-hopem (wywiady, artykuły, recenzje, muzyka polska i zagraniczna, newsy, deska, linki, raporty, katalog stron).
www.nba.w.pl

Strona o lidze koszykówki NBA. Konkursy, wyniki, zdjęcia, skład, opisy graczy i wiele innych ciekawych rzeczy.

Pierwsza i jedna z największych polskich stron o RollerCoaster Tycoon.
p-b.prv.pl

Jeden z większych klanów Diablo II, Pentagram Brotherhood.

teatr-lazienki.prv.pl
Strona o wędrownym teatrze kukielkowym.

lakers.rp.pl
Wszystko o mistrzach NBA A.D. 2000 - Los Angeles Lakers.

www.jw23.prv.pl
Wiele ciekawych programów, kilka gier na Windows i DOS-a oraz kilka programów radiowego JW23.
portal.tczew.pl

Jesteś z Tczewa lub jego okolic? Jeśli tak, portal tczew.pl będzie dla ciebie najlepszym źródłem informacji o regionie, który zamieszkujesz.

www.krzyzstoferek.republika.pl
Bardzo duży zbiór kawałów, żartów i wszystkiego, co najśmieszniejsze.

www.rat.topnet.pl
Mag o tematyce komputerowej.
www.wiatrak.prv.pl

Internetowy Magazyn Niekulturalny.
www.antypody.prv.pl

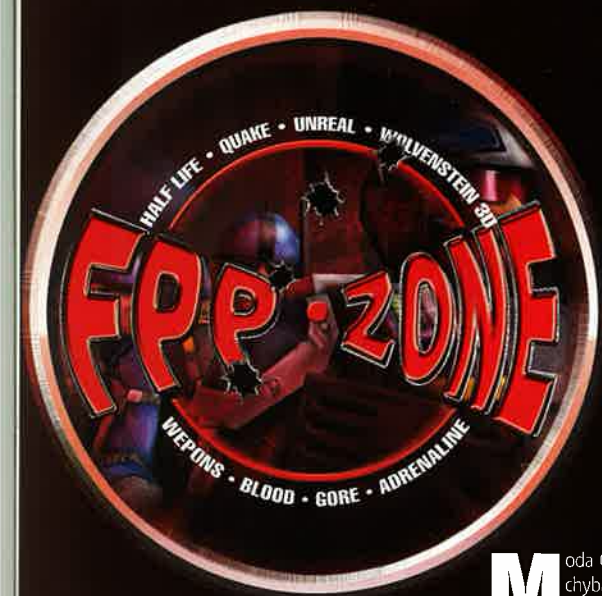
Strona o Australii, opisy fauny i flory tego kontynentu, ciekawych miejsc (w tym Sydney), oraz poradnik dla chcących wybrać się w ten odległy zakątek.

fgarden.mirage.com.pl
Strona o serii Final Fantasy.
www.strela.com/diablo2

Strona o Diablo2, wydająca ZIN-a mu poświęconego.
www.pyrland.pl

Serwis o grach komputerowych z wieloma podziałami zajmującymi się różnymi gatunkami gier.

Nadestali: trager, Tomasz Marciniak, Kitty, DraniU, Kombat, Krzysztoferek, Igor Ślusarz, Mateusz "maniuRRe" Maniuk, BiggyK, Paweł Kuklinski, Marcin Szumichowski, Janek Kożuchowski, Modest Machnicki, Szymon "High Priest" Kurracz, Bryant, Bartek G. vel carlman.



Witajcie!

Tym razem na rzecz screenów z Doom3 "wypadły" ciekawostki. I najsmieszniejsze jest to, że miesiąc temu, pisząc we wstępniaku, że w tym FPP zone ukażą się pierwsze screeny z D3, po prostu żartowałem - chciałem wrzucić jakieś przeróbki na prima aprilis. A tutaj takie coś, mówcie mi jasnowidz :-). Przypominam, że - jak to w kwietniowych numerach bywa - nie wszystkie teksty należy brać na serio (tzn. niektóre z tych, które znajdziecie w FPP zone CD). Dziś ponownie na jednej stronie -(, ale spoko, częściej będziemy na dwóch niż jednej...

bio [fppzone@box43.gnet.pl]

CHALLENGE PRO MODE ARENA

Moda Challenge Pro Mode znają chyba wszyscy, którzy choć trochę interesują się sceną Q3. Mod ten z założenia miał przyspieszyć powolną rozgrywkę w czystym Quake'a3. Po wypuszczeniu wersji 1.00 scena podzieliła się na dwa obozy - tych, którzy przesiedli się na nową platformę, oraz tych, którzy zignorowali całkowicie CPM - ta druga grupa jest zdecydowanie większa. Jednak w Polsce mod się przyjął i nasz kraj stał się swego rodzaju "stolicą ProMode". Po krótkim czasie rhea, autor popularnej platformy turniejowej OSP, wprowadził do swojego moda zasady PM oraz opcję płynnego przełączania się pomiędzy trybem "czystego" Q3 a CPM.

I pewnego pięknego dnia id wypuściło nowy patch do swojego dzieła oznaczony numerkiem 1.25, z którym nie współpracowały żadne mody napisane pod wersję 1.17. Zwiększono także udostępnienie kodu źródłowego, aby twórcy modów mogli bez problemów przeprogramować swoje konwersje. Tak też zrobił CPM Design Team, jednak zdecydował się pójść krok dalej i zintegrować CPM z OSP. Wskutek tego powstał projekt CPM Arena, którego twórcy zdecydowali się udostępnić kolejne wersje beta graczom, aby ci mogli wyłapać bugi, podsunąć nowe pomysły i zaproponować jakieś ciekawe rozwiązania.

W momencie gdy piszę te słowa, dostępna jest wersja beta 0.223. Pełny CPMA powinien ukazać się już niedługo, gdyż na nim właśnie ma być rozegrana druga edycja "największego turnieju na ProModzie", czyli naszego rodzimego CGL#2. Póki co jednak, przeczytajcie poniższy test wersji beta. Do zmian kosmetycznych należy zaliczyć nowe menu, stylizowane troszkę na to z Rocket Areny 3 (zresztą gdzieś z boku powinien być screen). Tylko mam jedną uwagę, a mianowicie model widniejący obok opcji powinien być tym, który jest używany przez gracza, a póki co jest on losowo wybierany. Kolejną małą niespodzianką, ale przyjemnie usprawniającą korzystanie z Q3 :-), jest dodanie opcji wyszukiwania tylko tych serwerów, które stoją na CPMA.

Przejdźmy jednak do samej gry. Otóż trochę zmieniła się fizyka, co było niestety nie do uniknięcia. Cały problem (choć nie wiem, czy można to tak nazwać) polega na wprowadzeniu przez id do nowego patcha moda 125 Hz, symulującego na komputerze 125 fps (czysto teoretycznie, która to liczba klatek pozwalała na robienie dalszych skoków i lepszych trików (m.in. skok po Megahealth na q3dm13). Teraz posiadacze nawet słabych kompów będą mogli robić tak długie skoki jak ci, co posiadali lepsze komputery. Dużą zmianę zauważają też gracze, którzy robili weapon-combosy, używając Railguna. Teraz czas przeładowania jest taki sam jak w czystym Q3, czyli 1500 ms (w CPM było 1000 ms) - na początku trudno się przyzwyczaić, ale po paru nastu meczach można zauważyć tego zalety. M.in. ułatwioną sprawę ma wtedy ten, który przegrywa, bo ów przedłużony czas przeładowania nie czyni z RG aż tak śmiertelnej broni, którą był w CPM 1.00.

CPMA jest bardzo konfigurowalny - można zmienić praktycznie wszystko (heh, choć to stwierdzenie jest oczywiście mocno przesadzone, można ulec takiemu złudzeniu) - jest to efekt połączenia z OSP, co być może zaowocuje tym, że Pro Mode Arena stanie się standardową platformą na turniejach, i to niekoniecznie



rozgrywanych na zasadach CPM, lecz także VQ3 (z jednego trybu do drugiego można przejść bez najmniejszego problemu jedną komendą). Zaimplementowano tryb InstaGib, w którym można podskokić się we władaniu replem, a po każdym meczu wyświetlane są twoje statystyki, z których możesz odczytać celność i skuteczność z poszczególnych broni.

Ogólnie rzecz biorąc, CPMA ma jeszcze przed sobą kawałek drogi, zanim stanie się idealnym modelem, ale naprawdę może być z niego coś porządnego. Choć scena - póki co - nie za bardzo aprobuję nowego ProMode'a i woli pozostać na CPM 1.00, to jednak gracze będą chyba musieli przesiąść się na CPMA, gdyż wszystkie nadchodzące turnieje mają się odbywać właśnie na tej wersji.

Mam nadzieję, że autorzy moda przywrócą jednak stary timer (zagrajcie, to się dowiecie, o co mi chodzi!) i nie będą eksperymentowali z takimi bajerami jak np. zielona zbroja...

Michał "Sweeper" Dudek

W poprzednim numerze CDA ukazała się recenzja Quake3 Team Arena. Niestety, złośliwy chochlik "wyżarł" nam tabelkę opisującą nowe tryby gry dostępne w TA. Teraz naprawiamy ten błąd.

NOWE RODZAJE GRY DRUŻYNOWEJ:

One Flag CTF:

Rozgrywka to nieco zmienione zasady standardowego CTF-a. Tak jak w klasycznej gonitwie za flagą, mamy tutaj dwie bazy i dwie flagi. Z tym wyjątkiem, że dodano jeszcze trzecią flagę (szarą), która znajduje się w centralnym punkcie mapy. Cała sztuka polega na tym, aby jak najszybciej dostać się do szarej flagi i zanieść ją do bazy przeciwnika. "Wejście w flagę" przeciwnej drużyny nabija nam kolejne punkty na konto.

Harvester:

Czyli inna wariacja moda "Head Hunters" (Patrz: FPP zone CDA 05/00.) Gdy załatwisz jakiegokolwiek koleś z wrożej ekipy, to nie zdobywasz fraga, tylko na samym środku mapy pojawia się jego czaszka. Treba zabrać jak najwięcej takich czaszek (combosy punktowe), a następnie zanieść je do bazy swojej drużyny.

Overload:

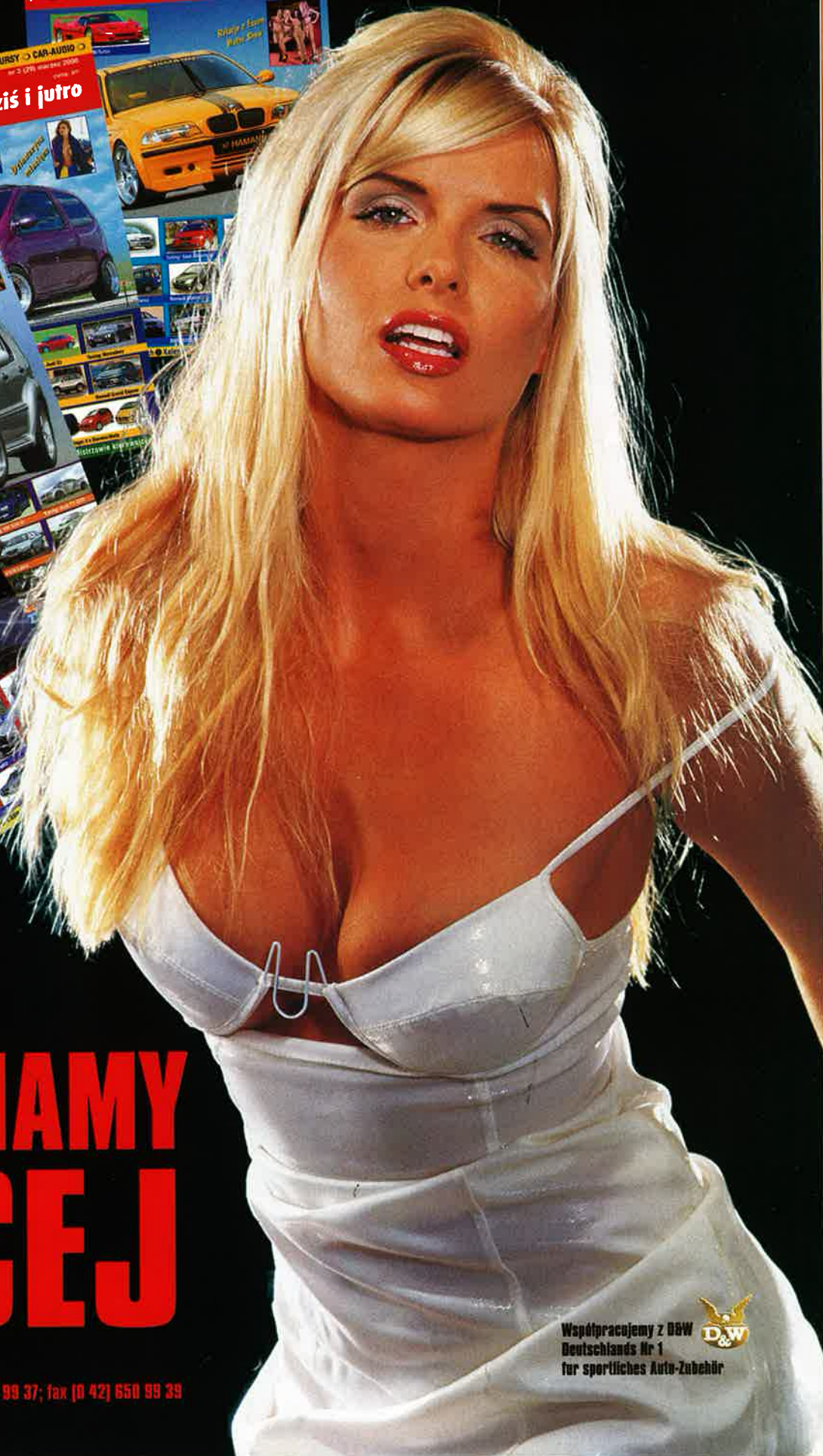
Naszym zadaniem jest zniszczyć wielki posąg-czaszkę znajdujący się w centralnej części bazy przeciwnika.



MIESIĘCZNIK MOTORYZACYJNY



ODSŁANIAMY WIĘCEJ



Współpracujemy z DBW Deutschlands Nr 1 für sportliches Auto-Zubehör

tel. (0 42) 650 99 36, 650 99 37; fax (0 42) 650 99 39

tawerna rpg

Idée Fixe

Idée fixe... Natrętna myśl zaprzątająca umysł... Czy zdołasz się od niej uwolnić?

Andrzej "Ziezior" Wołoszkiewicz
ziezior@poland.com

Czy zdołasz? Nie, na pewno nie - wystarczy, że raz zagrasz, a twój umysł zostanie przez idée fixe opanowany. Takie były moje wrażenia po przeczytaniu części podręcznika z podstawowymi zasadami. Jest to polski system osadzony w przyszłości, dokładniej w roku 2045 na ziemiach (przede wszystkim) Polski. Nowoczesne technologie, wielkie miasta liczące po kilka milionów mieszkańców - to świat w (nieodległej już) przyszłości.

Ileż to rzeczy się zmieniło, nie ma już małych miast, nie ma małych państw - są za to obcy. A może ich nie ma? Wojna z obcymi... Długa wojna, ciężka wojna... Czy udało się wytepić obcych z naszej planety? Świat ten to nie miejsce dla bojących się ryzyka.

Historia świata jest bardzo dobrze pomyślana, wszystkie przedstawione w

Główny wątek to inwazja obcych, daje nam ona podstawy do wielu przygód. Bo tak naprawdę nie wiadomo, czy ludzie zniszczyli wszystkich obcych, czy ci nie powrócą i nie zdołają Ziemi siłą. Nie wiadomo nawet, czy w ogóle obcy byli na Ziemi i dokonywali inwazji... może to tylko był rządowy projekt albo atak terrorystów; może nawet nie było i tego, może to taka większa iluzja? Mistrz Gry wie o obcych, ich technologii, formacji nazywanej Earth Defense, ruchu oporu - nie tylko od MG i ich umiejętności myślenia zależec będzie, kiedy i czy w ogóle dowiedzą się niektórych rzeczy. Co prawda, obcy i te wszystkie organizacje powstałe, aby ich zniszczyć, mogą nie istnieć... Tego nie wie nikt, w zasadzie również MG (z tego, co czytałem, to nie jestem pewien, czy twórcy gry to wiedzą :)) Jest to doskonałe rozwiązanie, prawie jak w czeskim filmie (nikt nic nie wie), ale o wiele ciekawsze i bardziej emocjonujące. Nie mogło w systemie zabraknąć walki, różnych czynności związanych z testami cech bohaterów. Co za tym idzie - nie mogło zabraknąć mechaniki. Mechanika gry to chyba jedna z najważniejszych rzeczy. Niektórzy uważają, że najważniejsza, a nie jedna z najważniejszych, ale ja się z tym nie mogę zgodzić. W tym systemie najważniejsza jest historia i świat - bez nich system stałby się pusty i bezsensowny: to właśnie sprawia, że system ma szansę być wielkim przebojem na rynku: mam nadzieję, że nie tylko na polskim, ale i zagranicznych. Ale, wracając do mechaniki, nie jest ona tak rozbudowana i dopracowana, jak choćby historia. Oczywiście, jest to kawał dobrej roboty, wszystko jest logiczne i spójne, ale... No właśnie to "ale".

Jak wiadomo nie ma róży bez kolców - a kolcem idée fixe okazała się właśnie mechanika. Mam wrażenie, że ów kołec jest tak mały i niepozorny, że nie zwraca się na niego uwagi - ale on jednak jest, właśnie mały i niepozorny. Mechanika na szczęście jest wystarczająco dobra, aby nie zaćmić piękna róży, kołec jest rzeczywiście mały i niepozorny. Nie przeszkadza i nie psuje ogólnego wrażenia, a ja uważam idée fixe za system bardzo dobry. Oczywiście, nie można uniknąć wszystkich błędów i niedoskonałości (na pocieszenie dodam, że mechanika zostanie, najprawdopodobniej, w finalnej wersji poprawiona). Jednak ten system ma bardzo duże szanse, aby zaistnieć na rynku, szczególnie, że jego cena ma być bardzo niska jak na system RPG.

od redakcji: system idee fixe znajdziecie w Tawernie RPG na CD w tym numerze CDA

CIEKAWOSTKI

Gildia Wędrowców

Pod adresem <http://gildia.games.net.pl> powinien znajdować się nowy serwis o grach RPG. Jest on prowadzony przez Wirtualny Komputer, co już powinno zagwarantować, że znajdziecie tam to, czego szukacie! Serwis dopiero co się rozwija, dlatego poszukuję nowych ludzi - po więcej informacji zapraszam na stronę.

Cytadela

Znacie Gospodę Baldur's Gate? Powstał nowy serwis prowadzony przez autora Gospody BG, pod adresem www.CYTADELA.pl - można na nim znaleźć ogrom informacji! Strona posiada bardzo ciekawy design. Polecam!

Fallout: North Battle?

Chyba wszyscy już grali w Fallouta i Baldur's Gate. A co powiedzieliście na mieszkankę obu tych gier? Pod koniec grudnia gra powinna znaleźć się w sklepach. Ma to być mieszkanka Fallouta osadzona w klimatach fantasy i podobnych do Baldur's Gate. Ciekawie się zapowiada. Ale czy można osadzić akcję Fallouta w świecie fantasy?

[DAGON]



Witold Witaszewski
twórca idee fixe

prawda, gdy MG przeczyta te wszystkie wersje, to prawdopodobnie zapomni, jak się nazywa...). Świat gry to nasz świat - tyle tylko, że w niedalekiej przyszłości. Do roku 2045 wydarzyło się wiele bardzo ważnych i ciekawych rzeczy, np. inwazja obcych! (A może nie? Wyżej pisałem o kilku wersjach historii, niektóre zakładają, że obcych nie ma, nie było i nie będzie). Jeżeli graliście kiedyś w Cyberpunka, to możecie świat obu systemów do siebie porównać - nie są one identyczne, nie są ludozobne, ale pewnie podobieństwa można zauważyć już na pierwszy rzut oka. Jeśli chcecie zobaczyć, jak będzie wyglądała Warszawa w roku 2045 to ten system jest dla was.

Przemyslenia

NOWOCZESNYM BYĆ W DOMU I ZAGRODZIE

Każdego, kto - z rozmysłem lub przez przypadek - wdepnął do sklepu z narzędziami, może zdziwić czy nawet zszokować liczba wymyślnych urządzeń służących do rozmaitych celów. W każdym razie mnie - który wykończył własne mieszkanie za pomocą kielni i młotka z piłą - szokuje. Inna sprawa że do dziś, a minęło od momentu zasiedlenia 20 lat, nie mogę pewnych rzeczy poprawić - tak są wykonane! Ale wracajmy do tematu; w salonach z narzędziami serwuje się i proponuje niemal do każdego gwoździa inny młotek, do każdego wkrętu inny śrubokręt, do każdej farby inny pędzel. Już nie wspomnę o wspomagananiu - o milionach uszczelek, klejów (każdy, oczywiście, do czego innego), opasek, łączników, chwytaków, wieszaków.

EuGeniusz Dębski

Niby nic dziwnego - warsztat samochodowy z jednym kluczem uniwersalnym nikogo już nie zaspokozi. Od czasu kiedy wyśiadłem z malucha, przestałem wozić niezbędny naoczas komplet wszystkich kluczy (11 - 13, 14 - 17 i klucz do świece), ponieważ każdy inny samochód wymaga już tylu kluczy, że nie można ich wozić, jeśli się nie ma combi. Tak więc w warsztacie musi być mnóstwo kluczy, do tego różne diagnostery-bajery, kable, wpinki, wsuwki, sondy...

Fajnie. Im bardziej wyrafinowana technika, tym wymyślniejszych narzędzi wymaga. I to już na niektórych frontach jest widoczne. Gdy przyszła ekipa do wymiany wodomierzy, to nie zauważyłem, by z teczki powiewała obowiązkowy niegdyś pęk konopi (młodym wyjaśniam - nie maryski do palenia, ale pakuł do uszczelniania). Fachowcy posługiwali się eleganckimi taśmami uszczelniającymi i chromowanymi narzędziami, a nie zasmalcowanym francuzem. Zapytała do niedawna stacja diagnozująca mój samochód od jednego przeglądu do drugiego stała się nowoczesnym obiektem z kołaskami do amortyzatorów, wytrząsaczami przegubów i wykrywaczami luzów. Chyba przestanę tam jeździć.

I tak dalej, jak mawia Vonnegut Jr. Ale w komputerach ciągle jeszcze kluje w oczy dziadostwo i prząsna rzeczywistość. Oto stoję przed kasą PKP (nie będę reklamował firmy, więc mogę sobie pozwolić na pełny skrót), zamierzam kupić - uwaga! - dwa bilety do Moskwy: jeden relacji Wrocław-Mo-

skwa i z powrotem, drugi - Łódź-Moskwa + powrotny. Do tego mają one być w jednym przedziale, bo niby dlaczego mam przez 31 godzin podróży biegać po wagonach, skoro mogę z przyjaciółmi siedzieć w jednym przedziale i plotkować o znajomych i widokach zza okna. Alieci okazuje się, że na wagon wrocławski nie mogę zarezerwować miejsca dla łódzianina, bo (sic!) sieć komputerowa nie daje takiej możliwości. Pani z okienka wyjaśnia: "Ci z Łodzi jadą w łódzkich wagonach, a ja pana nie mogę wsadzić do łódzkiego, bo pan wsiada we Wrocławiu, a tego kolegi nie mogę wsadzić do wrocławskiego, bo on wsiada w Łodzi, a komputer nie chce przyjąć rezerwacji od Łodzi na wagon od Wrocławia!"

Czy da się to zrozumieć? Zaczynam coś mamrotać, nawet posuwam się do pomysłu zakupu dwu biletów od Wrocławia. Pani w oknie nagle wali się płasko dłonią w czoło i woła: "Zaraz! Mam gdzieś ściągę, może GO oszukam!" Wyciąga skądś kapownik i po chwili odkrywa jakieś "kody", które pozwalają "oszukać" komputer! Uda się. Pojedziemy od Łodzi razem w jednym przedziale. "Ale z powrotem od Moskwy to już się nie da w jednym wagonie", mówi sprytna pani z okienka, po czym jeszcze wpatruje się w kapownik z oślimi uszami i nagle mówi: "A może się uda?". I udaje się. Wracamy też razem. Udało się oszukać komputer!

Wyszło, że pekapowski komputer to jakaś zaczajona w kazamatach pod dworcem Wrocław Główny bestia, która czasem przykima i wtedy z zaskoczenia daje się ją oszukać. Pani w okienku nie wykazała się wiedzą, kompetencją i fachowością, tylko sprytem! No to są ciężkie jaja! Tylko tak dalej. Czekam, aż na stacji benzynowej ktoś mi powie, że udało się oszukać komputer i

nalac mi upragnionej bezołowiowej 95 volt zamiast oleju napędowego.

Inny kwiatek - biblioteka w powiatowym wielkopolskim mieście. Dyrektor ka dzwoni i prosi o przekazanie pewnych danych za pomocą faksu. Próbuje wytłumaczyć, że lepiej będzie, jeśli pošle e-maila, bo nie trzeba przepisywać tekstu, tylko się go da do drukarni i po kłopotcie. Nie. "A wie pan, mamy tu kłopoty z telekomunikacją... Listy elektroniczne nie dochodzą, giną..."

Hm, nie dochodzą? - trochę nie rozumiem. Ginę? - nie bardzo wierzę. Ale wysyłam faks. Po czym dzwonię, chcąc sprecyzować pewne detale i doznaję iluminacji - pytam podwładnej owej pani dyrektor, czy pocztą elektroniczną u nich działa. "Działa, ale pani dyrektor nie umie się nią posługiwać, więc nie pozwala też innym, żeby nie wyjść na głupa". Posługują się więc, ale w konspiracji. "No to po co co żeście sobie fundowali modem i sztywne łącze?" - pytam dumy. "Bo były pieniądze".

Ale i jednej pani, i drugiej wybaczam, choć one mogą i bez mojej wielkoduszności żyć spokojnie. W porównaniu z inną panią nie wypadły źle (przy okazji - dlaczego tylko z kobietami komputery sobie nie radzą?). Zachodzę do znajomej dziennikarki, akurat ma na ekranie jakiś tekst żurnalistyczny. Dziwny ekran - wypełniony opcjami rysunkowymi, formatami tabel, wszystkimi możliwymi paskami do przesuwania w pionie i poziomie. Na sam artykuł zostaje okienko czarnaścienie centymetrów na dwanaście. A tekst zwarty i prosty; akapit, wcięcie pierwszego wiersza i nic więcej, żadnych skomplikowanych tabel, jedno czy dwa słowa kursywą... Bez specjalnych formatowych cudników. Niby co mnie to obchodzi, ale nie wytrzymuje moja wredna natura i pytam: "A dlaczego, skarbie, nie wywalisz sobie na ekran więcej tekstu? Nie pisałoby ci się lepiej, gdybyś miała cały fragment wywiadu na ekranie, a nie

skakała od pytania do odpowiedzi, na początek akapitu i na jego koniec? "A pewnie, że byłoby lepiej! Ale jak mam to zrobić?"

No to siadam i dumny z własnej wiedzy układam jej własny szablon: bezszeryfowa czcionka (szeryfowe to "absolutnie demode" i buractwo), odpowiednia do wzroku wielkość czcionki, ekran wypełniony od krawędzi do krawędzi, sprawdzanie pisowni (bo, co by nie mówić, pomaga w walce z literówkami) i usunięte wszystkie przesuwawki.

- O! - powiadam. - A do drukowania możesz to sobie wszystko pozmienić. - A po co? Przecież nie daję papieru, tylko przesyłam tekst albo podsuwam dyskietkę. - No to tym bardziej - dlaczego miałas takie durne ustawienia? - A bo nie wiedziałam, że mogą być inne. U nas tak wszyscy mają...

Gratuluje. To tak, jakby kupić sobie mikser z kilkudziesięcioma przystawkami, a korzystać tylko z młynka do kawy, ucierając ciasto ręcznie, a kartofle na placki trąć na tarce ręcznej. To jakby nabyć ciągnik z tuzinem przystawek, ale używać tylko pługa, a bronowania i siewu dokonywać przy pomocy wprężniętych w jarzmo żony i synowej. To - posuwając się w absurdach jeszcze dalej - jakbym kupił sobie volvo i wyłączył mu wtrysk, poduszkę, katalizator, radiopeleng, napinacze pasów, immobilizer i odtwarzacz CD, bo się na tym nie znam i nigdy wcześniej z tych szpejów nie korzystałem. To wbijanie tytanowych gwoździ otoczkami, to...

Ach, słów szkoda!

Ludzie, korzystajcie z oferowanych ułatwień. Ułatwiajcie sobie życie! Bądźcie profesjonalni! Pardon, kończy mi się miejsce na ekranie. To i ja kończę. Nie będę zmieniał ustawień, bo...





HALO! CZY LECI Z NAMI PILOT

CZYLI MIAŁDŻĄCE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA Z INTERNETEM

Propaganda sukcesu się nie sprawdziła, inwestorzy się zawiedli, a krach przyszedł niespodziewanie. Niektórzy z nas myśleli, że Internet stał się Nowym Pograniczem, a ludzie w nim działający "frontierami", którzy na podobieństwo Dzikiego Zachodu zasiedlają nowe nieznane przestrzenie. Przygoda i spekulacja zakończyła się wcześniej niż zakładano. Dlaczego tak się stało, spróbujcie odpowiedzieć w tym felietonie.

Ex-Frontier - dzisiaj Neo Czartysta ?-), Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

A było tak pięknie...

Ostatnie lata ostatniej dekady dwudziestego wieku przyniosły doskonałą koniunkturę w całej gospodarce. Inwestorzy i mniej świadomi ludzie zachłystali się wizją gospodarczego perpetuum mobile, które miało doprowadzić do nieustannej dobrej passy. Na poczekaniu powstawały bzdury, w myśl których wartość danego przedsięwzięcia (na ogół internetowego) mierzona była nie w zyskach, ale w wygenerowanych stratach. Nie liczył się kapitał ludzki czy rzeczowy, ale magiczne słowo INTERNET, które miało się stać przepustką do lepszego, dostatniego jutra. Było ono przez pewien czas na tyle popularne, że sam jego dźwięk przyprawiał o szaleństwo najrozsądniejszych, a wielkie banki i



fundusze inwestycyjnie hojnie "topiły" miliardy dolarów w dziwnych przedsięwzięciach.

Jak zarobić miliard?

To, co się działo w roku 1999 i 2000, mogło przypaść o palpację serca. Trzeźwo myślący ludzie zagubili się, a na ich miejsce przyszedł różnej maści cwaniaczek i hochszaplerzy, którzy zwiertzi kosmiczny interes. Wystarczyło "wymyślać" np. sprzedaż leków lub butów jakiejś firmy przez Internet, by kurs jej akcji urosł o tysiąc lub więcej procent w ciągu jednego miesiąca! Jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać wirtualne domy maklerskie i banki, które poza "modnym" tematem działalności nie potrafiły swoim klientom nic zapropono-

wać. To samo miało miejsce w dziedzinie elektronicznej rozrywki, mimo że Internet nie był wtedy jeszcze tak rozwiniętym medium. Ilość stron o grach, rozrywce z tym związanej i grach sieciowych stała się irracjonalna. Stron i witryn zrobiło się nagle wiele, ale, jak to często bywa, ilość nie poszła w jakość. Nowe przedsięwzięcia nie potrafiły zaoferować złańcionym czytelnikom - internautom rzetelnych informacji na czas. Próbowano temu zaradzić, szukając "contentu" z mediów tradycyjnych, lecz nie przyniosło to oczekiwanych skutków. "Zakup materiałów" często odbywał się bez zgody autorów, a ci często byli skłonni wszczynać procedury roszczeniowe w sądach. Okazało się, że Internet nie jest Dzikim Zachodem i tu też zaczynają powoli obowiązywać

pewne regulacje prawne. Bo przecież nie istnieje w prawie pojęcie "teksty opuszczone", które pozwala na korzystanie z cudzych dokonań bez zgody ich autorów.

Masa krytyczna

Gdy kursy akcji osiągały szczyty na giełdzie Nasdaq, w Polsce internetowa gorączka była w toku... Kolejni ludzie, kolejne pieniądze i przedsięwzięcia szukały ujęcia w Internecie.

Poza szumnymi deklaracjami na temat miliardowych wydatków, z dawnego optymizmu nic nie zostało. Kolejne miesiące wydatków, słabość infrastruktury telekomunikacyjnej oraz mentalność Polaków wystawiły na



próbę odpornościową wszystkie przedsięwzięcia. Lecz nikt większy nie pękł, każdy czekał na to, co zrobi konkurencja. Ktoś się reklamował? Za miesiąc inny portal czy strona topiła miliony złotych w bezsensownej reklamie. Reklamowano strony, które nie proponowały nic poza szcztąkową zawartością. Zapowiedzi portali drugiej i trzeciej generacji stały się karykaturą polskiego rynku internetowego. Zatrudnianie znanych piłkarzy, piosenek czy zblazowanych gwiazd show biznesu i mediów było swoistą "burzą w szklance wody". Ekonomia, na całe szczęście, powoli wystawia właściwą cenzurkę takim przedsięwzięciom.

A co z finansami?

Zwyczaj przedsięwzięcia internetowe traktowane są jako "inwestycje długoterminowe", co jest prostym eufemizmem stwierdzającym konieczność tolerowania i ponoszenia znaczących nakładów finansowych. Praktycznie nie ma portali, wortalu, serwisów internetowych, które byłyby rentowne. Wszystkie one pięknie błyszczą na zewnątrz, gdy tak naprawdę banery czy oklepiany e-handel przynosi znikome korzyści. Jak więc zatem mogą żyć takie "biznesy"? Na przykład "lewarują się" - tzn. korzystają z kredytów, licząc na możliwość szybkiego wzrostu oglądalności swojego przedsięwzięcia i odprowadzania go innemu zainteresowanemu, który nie ma czasu na zabawy w budowanie interesu, a jedynie kupuje to, co będzie dobrze wyglądało w jego "portfolio". Poza tym dotychczas posiadanie w swojej działalności działu "internetowego" przyczyniało się do wzrostu wartości księgowej. A to już było niezbędne i potrzebne do tego... by zwiększyć swoją zdolność kredytową. No i wytłumaczyłem całą alchemię przejść i fuzji :).

Następną możliwością przeżycia dot. comu jest wejście na giełdę i otuma-

nienie potencjalnych inwestorów możliwościami "złotych gór". Mimo że takie przedsięwzięcia są nierentowne i nie mają wizji prowadzenia działalności, często znajdują moźnych inwestorów. Ale giełda zaczyna powoli wystawiać prawdziwe świadectwo autentyczności takim posunięciom... Portale i sklepy internetowe padają jak muchy, a na ich szczątkach żywią się "hieny", które szybko wyczyszczą teren pod następne przedsięwzięcia. No cóż, gospodarka i rzeczywistość bywają bardzo brutalne :)

Kto silny i twardy - przetrwa

Jednak mimo tak niesprzyjającej sytuacji nie wszystkie przedsięwzięcia internetowe skazane są na upadek. Kto zatem przetrwa? Na pewno te podmioty, które mają bardzo dobre układy z mediami, a wręcz są ich częścią. Dzisiaj już nie wystarczy inwestor z branży telekomunikacyjnej, lepszą "partią" stają się tradycyjne media, których potęgą poparta jest renomą zdobytą w realnym świecie. Wtedy pozyskiwanie wiadomości, ich aktualność oraz częstotliwość może przyciągnąć internautów. Jeśli do tego są one atrakcyjnie podane, a wszystko jest rozsądnie prowadzone finansowo, można być spokojnym o przyszłość. Przetrwają także przedsięwzięcia samodzielne, które działają na zasadzie: "wydam tyle - ile mam do dyspozycji". Może nie będą one szumne i widoczne, może nie będą błyszczeć - ale to one właśnie przetrwają i wyjdą umocnione z obecnego kryzysu. Dodatkowym atutem może być, paradoksalnie, brak "gwiazd", które zazwyczaj żyją sobie horrendalnych stawek za "ruszenie palcem". Teraz, jak nigdy, Internet zaczyna być pojmowany jako normalne pole działalności gospodarczej.

Akcja "Oczyszczanie"

Ale zanim to nastąpi, czeka nas jeszcze fala rozczarowań, bolesnych zawodów i spektakularnych upadków. Ostatnie tygodnie przyniosły fale wia-

domości o upadku lub zmianie działalności przez znane serwisy, portale czy sklepy internetowe. Nawet potęga takich gigantów jak Yahoo czy Amazon jest iluzoryczna. W naszej branży - gier komputerowych, też miały miejsce spekulacje, aż w końcu się one potwierdziły - znane site'y kończą działalność. A w Polsce? Na razie wszyscy działają na zasadzie "zaściśniętych zębów". Ale już niedługo, bo komornik puka do drzwi... niektórych. Kredyty się kończą, a złudna potęga się chwieje. Nie ma miejsca dla rozdrobnionej działalności, albo reforma - albo śmierć. Nie od dzisiaj wiadomo, że rynek jest tak skonstruowany, że nie lubi zbytniego rozproszenia. Miejsca starczy dla może trzech podmiotów, reszta musi zadowolić się swoistą niszą, gdzie będzie mogła co najwyżej egzystować.

Dlaczego jest tak źle, skoro było tak dobrze

Powyższe pytanie już samo w sobie dyktuje odpowiedź: bo było zbyt dobrze. Wielu ludzi, pasjonatów nowej technologii, zbyt szybko uwierzyło i nadal wierzy w "nieograniczone niczym możliwości", które niesie ze sobą Internet. Ale nie rozumieją oni, że poza miłością do kodu html czy wiedzy w danej dziedzinie, trzeba z czegoś samemu żyć, utrzymać rodzinę, współpracowników czy infrastrukturę. Jakoś niektórzy zapominają o czymś takim jak pieniądze. Proza życia nie pozwala o tym zapomnieć, a twierdzenie, że "jakoś to będzie", jest jak najbardziej błędne.

Po co to wszystko wam dzisiaj mówię? Byście nie popełniali błędów i nie dali ogłupić się piewcom "nieograniczonych możliwości". Oczywiście Internet może być kluczem do przyszłej pracy (czy też pracy tych, którzy już pracują w nowej gospodarce), ale może być także trumną. Wysokie bezrobocie - owszem - pcha nas w objęcia Internetu, ale zapomina się o prostym fakcie...

TP SA - zbawca czy dręczyciel?

Nasza infrastruktura telekomunikacyjna nie należy do najlepszych, a ceny za połączenia sięgają tych najwyższych na świecie. Nasz kochany, jedynie słuszny i mściwie panujący operator telekomunikacyjny prowadzi politykę swojej rozbudowy drogą podwyżek i dzięki dorabianiu się na połączeniach lokalnych (także - a

może przede wszystkim - za Internet). Czy gdzieś indziej na świecie istnieje eufemizm: "darmowy numer postępowy"? Nie, ale pozwala to grać dobroczyńcę mas i kreatora rozwoju polskiej gospodarki. Zamiast uwolnić sztywno trzymane stawki telekomunikacyjne, blokuje się konkurencję, sabotuje powstawanie nowych sieci. Do tego używa się polityków jako marionetek do przedłużania "okresu ochronnego" w deregulacji rynku. Jakby do tego pół roku trwał zenujący spektakl rozgrywki z cyklu "kto kupi TP SA"? Gdy w końcu do tego dochodzi, okazuje się że z kieszeni podatników i korzystających z usług TP SA będą sponsorowane zabawy polityków czy też kolejna kampania wyborcza.

Pamiętacie słynny przetarg na nową telefonię komórkową? Tak, najpierw zniechęcono konkurentów wysokimi stawkami - po czym przydzielono trzem operatorom nowe częstotliwości. Zaiste, jest to wielki progres i szansa na odpolitycznienie gospodarki. Gdy wszędzie wokół podatki gnębią gospodarkę i rośnie koszt pracy - Internet mógłby przyczynić się do nowego, prawdziwego rozwoju gospodarczego...

Teraz TP SA chodzi w glorii, tylko czekać momentu, kiedy mianuje się ona zbawcą gospodarki... ponieważ zabiła cały rozwój internetowej gospodarki. A skoro wszędzie ten sektor przyczynia się do recesji, to może u nas - skoro go nie ma - gospodarka oparta na surowcach i rolnictwie przeżyje nowy renesans? Zaiste karkołomny jest to pogląd :-).

Stara gospodarka + Internet = Rozwój

Dzięki Internetowi nikt, poza wszystkimi starszymi przemysłami, nie odniósł większych korzyści. Za sprawą Internetu spadły koszty logistyki, usprawnił się przepływ informacji w firmach. Pozwoliło to na wydzielanie pewnych działań z firm i powstania sieci kooperantów. Mniejsze stało się wydajniejsze, a co za tym idzie - bardziej ekonomiczne. Zanim Internet będzie miał swoją "drugą szansę", będziemy mogli zobaczyć ciekawe przypadki, kiedy to firmy odchudzone i odprasowane będą przeżywały swoją drugą młodość. Także te, które jakiś czas temu zbyt szybko zawierzyły nowej gospodarce. Ciekawym przykładem może być znakomita kondycja niektórych producentów czy też dystrybutorów w branży elektronicznej rozrywki. Z chwilą gdy wyrzucili oni przedsięwzięcia internetowe "za burtę", kursy ich akcji zaczęły sztybować w górę. Czyżby przestała działać słynna już maksyma: "bo Internet?"

Nauczka na przyszłość - czy aby naprawdę?

Siła złego wydarzyła się w ostatnich miesiącach za sprawą Internetu. Ale czy to słowo stanie się synonimem szemranych interesów i hochszaplerstwa? Pewnie tak może być do czasu, gdy będą znajdować się naiwni, którzy uwierzą w cudowne maszyny do "robienia pieniędzy". Dzięki takim ludziom zorganizowana przestępczość (w USA) mogła pracować swoje pieniądze w majestacie prawa, wymyślając jakieś wirtualne przedsięwzięcia. Innym przykładem były portale internetowe budowane na zasadzie sekty religijnej czy też piramidy finansowej. Zdarzało się, że całkiem poważne i zdrowe przedsięwzięcia dawały się zwieść i dołączać do takich interesów. Stało się to także w Polsce. Ale, jak widać, akcja "zrób se klona" przerodziła się w "zrób se bankruta". Rzeczywistość potrafi być sprawiedliwa, a ekonomia wystawia prawdziwe rachunki. Perpetuum mobile, jak się okazuje, nie spełniło swojego założenia... Już tylko tygodnie dzielą nas od zwalenia się tego domku z kart. Za nim pójdą dalsze, a wtedy biada tym, którzy dali się zwieść. Kara będzie adekwatna do czynu :-).

Droga do Eldorado

Kończąc ten artykuł, mogę tylko prosić, byście byli bardziej ostrożni w pojmowaniu Internetu. Nie dajcie się nabierać na "wspaniałe" możliwości zarobku, darmowe pieniądze czy też pracę za grube miliony. Internet to taka sama dziedziną jak normalna gospodarka i tylko prawdziwą pracą u podstaw można wiele osiągnąć. Kto twierdzi inaczej, jest zwykłym oszołomem!

Z drugiej strony, nie mogę zrażać do Internetu, ponieważ może on się stać szansą dla niektórych. Jednakże najpierw przeliczcie swoje zasoby i siły, zanim rozpoczniecie nowe przedsięwzięcie. Jeśli nie jesteście w stanie sami mu podołać, poszukajcie podobnych sobie pasjonatów i wtedy działajcie razem. Tylko musicie mieć świadomość, że Internet czeka najprzynajmniej dwa bardzo chude lata. Kto je przetrwa, może kiedyś osiągnąć realny sukces! □

Wydawnictwo FNET oraz re(d)akcja CD-Action nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemysleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



- największa baza
RECENZJI

- najświeższe
ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI
z Polski i świata

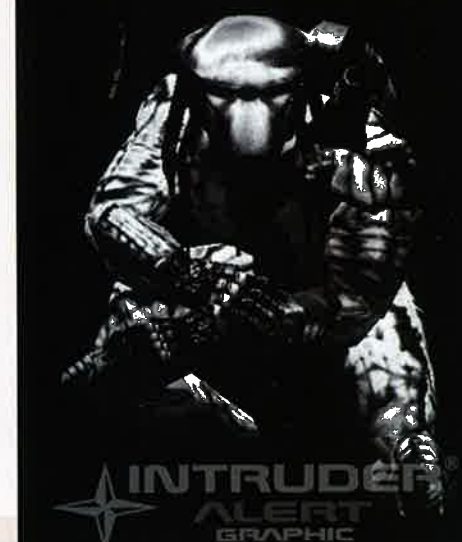
- profesjonalne
TESTY SPRZĘTU

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze
SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW



THE CORUSCANT GLOBE

IN WŁOVI707 OM ↓70N↓

Narodziny zła

Hrabia Wiaderny jechał swoją odrzutową furmanką. Pojazd zaprzężony był w bliźniacze kucyki. Jeden nazywał się Jon, a drugi Endžajn. Pochodzili ze specjalistycznej hodowli, gdzieś na peryferiach folwarku. Pojawiało się ich tam rokrocznie tyle, że wyczerpano już wszelkie normalne imiona i zaczęto nadawać kucykom bardziej niezwykłe nazwy. Sama furmanka została nazwana przez właściciela fajterem, gdyż przy każdym większym kamieniu robiła "fajt" i przewracała się. Hrabia Wiaderny dowiedział się o tym fakcie niestety dopiero po zakupie pojazdu. Podczas każdej podróży niestannie lądował w błocie i kałużach. Dlatego przed wyjazdem zakładał na siebie długi przeciwdeszczowy płaszcz, kask motocyklowy z ochraniaczami na twarz, jakich używają żużlowcy, oraz gumofilce. Zanim dojechał do miasta czy na targowisko, zawsze zdążył wylądować kilka razy w kałużach, przez co jego strój był cały czarny od błota. Ponieważ błoto zalepiało też otwory w ochraniaczu na twarzy, oddech hrabiego był świszczący i chrapliwy. Dzieciarnia biegająca w mieście za furmanką, kpiąc sobie z jego tytułu, nazywała go "czarnym lordem".

Tym razem jechał do ratusza pogadać o miejskim wysypisku zwanym "gniazdem śmieci". Był to duży wawóz, do którego Jawowie z miasta wrzucali nieczystości. Kiedyś podobno było to gniazdo smoka Krajta. Stąd się wzięła nazwa wysypiska. Problemem były wylęgające się tam nietoperze. Atakowały one bydło i owce hrabiego. Nietoperze w tym rejonie zwano potocznie "nockami", a ponieważ te z "gniazda śmieci" miały sezon wylęgowy w maju, nazywano je "majnockami". Hrabia chciał, aby senatorowie miejscy usunęli wysypisko albo chociaż wysłać łowców głów do jego oczyszczenia. łowcami nazywano myśliwych z dzikiej północy. Łapali oni wszelką zwierzynę, której potem obcinali głowy. Ponieważ ludy północne nie znały pieniędzy, głowy zwierząt służyły jako środek płatniczy.

Hrabia wiedział, że będzie miał ciężkie przejście z senatorami, którym przewodził rządzący twardą ręką senator Jan zwany Palpantem. Przewidział, że w związku z jego uczuleniem na dym. Gdy widział palacza w pobliżu, wskazywał mu jakiś

"No co, dziadku, nie jesteś może głodny?", zaczął zaczepnym tonem Łukasz. "Raczej nie", odpowiedział hrabia. Łukasz wyciągnął zza pazuchy kij bejsbolowy i przywalił nim w błotnik furmanki. Po czym z kieszeni wyjął pogniecioną kolorową ulotkę z nagłówkiem "Pizza Fantazja" i pokazał ją hrabiemu. "Trzeba mieć fantazję, dziadku", krzyknął. "Trzeba mieć fantazję i pieniądze, synku", odrzekł hrabia i pokazał mu puste podszewki kieszeni. "Skoro nie masz forsy, a, jak sam stwierdziłeś, trzeba mieć fantazję, to i tak z nami pójdiesz, zjesz pizzę, a zapłacisz furmanką, frajerze", odrzekł Łukasz i so-



czyścić spłunął na bok. Ponieważ utrata była i tak mocno nadszarpnęła majątek hrabiego, zdecydował, że nie odda furmanki dobrowolnie. Zza pazuchy wyciągnął miecz. Ostrze w blasku zachodzącego słońca zaśniono na czerwono. Łukasz odrzucił kij i też wyciągnął miecz. Ostrze w blasku wschodzącego drugiego słońca zaśniono na niebiesko. Przeciwnicy chwycili oburącz za ostrza i zaczęli puszczać sobie nimi po oczach kolorowe "zajączki".

Walka była coraz bardziej zajadła, "zajączki" coraz jaśniejsze. Łukasz Niebochód zaczął się cofać. Oślepiony, nie zauważył stojącej za nim skrzynki transformatorowej. Po chwili jego ciało spowity błękitne błyskawice wyładowań. Banda, widząc los swego przywódcy, czynnie jak niepyszna. Hrabia spojrzął na poczerwiałe truchło, potem na swój czarny ubłocony strój, uśmiechnął się złowieszczo i rzekł ironicznie: "Witaj po ciemnej stronie, synu". Wsiadł spokojnie do furmanki i kontynuował drogę do miasta. Po drodze minął woskowego głupek, co 3 po trzy gadał i chodził ubrany w chochoł słomy, kłócącego się z miejskim geodetą nikczemnego wzrostu, który rozdzielał ziemię pańszczyźnianą (ar tu, dwa tam). Pogodzić ich próbował czujny baca. Baca był słusznego wzrostu, aczkolwiek nadmiernie owłosiony. Cały spór toczył się wokół tego, czy lepszym piłkarzem jest Han z klubu Sokół, czy Solo z klubu Millennium. Ponieważ hrabia doskonale wiedział, że takie dyskusje nie wnoszą nic nowego, a tylko są najczęstszą przyczyną woskowych bójek, zdecydował, że oddali się dyskretnie. Zwłaszcza że, jak słyszał, mediacje czujnego bacy zwykle kończyły się oderwaniem kończyn dyskutantów. A jak baca się rozpędził, to i przygodni gapie mogli stracić to i owo.

W końcu, po nużącej podróży hrabia dotarł do miasta. Przed udaniem się do ratusza zdecydował, że pokrzepi się w pobliskiej kancynie. W środku panował zgiełk niesamowity. Pełno dymu, smrodu, panujący półmrok i jakiś nudny zespół jazzowy sprawiał, że był to najatrakcyjniejszy lokal w okolicy. Ponieważ hrabia był abstynentem, zamówił szklankę mleka. Gdy ją dostał, wsypał do środka proszek na swędzenie (miał uczulenie na skórę od błota), co zmieniło zabarwienie płynu na niebieskie. Już miał wypić napój, gdy ktoś poklepał go po ramieniu. Wiaderny odwrócił się i ujrzał niskiego faceta z wytrzeszczem przekwionych

oczach i spuchniętymi wargami jak od użądlenia. "Wyskakuj ze szmalu, facet", rzuciło indywiduum. Hrabia chwilę się zastanawiał, skąd zna facjata pytającego. No tak, przypomniał sobie, przecież to mors Ziętek, pseudo Won Ty Babo, jako że każdą małżonkę przedzie czy później wyrzucał z domu. Niedawno uciekł z psychiatryka, a listy gończe za nim były rozwieszone również w majątku Wiadernego. Napisano w nich, że pacjent jest bardzo groźny i żeby mu się nie sprzeciwiać. Hrabia posłusznie sięgnął do ukrytej sakiewki, gdy w lokalu rozległ się głośny okrzyk: "Tu cię mam!". To w drzwiach ukazał się dr Evazan. Ordynator psychiatryka, z którego uciekł mors Ziętek. Towarzyszyło mu dwóch dużych facetów w plastikowych zbrojach i z pomarańczowymi naramiennikami śpielegniarzy. Zrećnie zapakowali pacjenta w kaftan. No, może nie całkiem zrećnie, bo przy okazji urwali mu rękę, ale na ten fakt już nikt nie zwrócił uwagi. Hrabia po całym tym zajściu spokojnie wziął mleko i usiadł przy stoliku w kącie. Nie minęła chwila, gdy przysiadł się do niego podejrzany typak o niezdrowym, zielonkawym odcieniu cery. "Witam, jestem Zgredo", krótko się przedstawił. "Ja mieć fajny towar do sprzedaży", zaczął. Hrabia udawał brak zainteresowania, aby zniechęcić przygodnego handlarza. Ale ten - niezrażony - ciągnął. "Proszę spojrzeć, jaki ja mieć fajna zegarka". Po czym wyciągnął tanią, błyskającą cyferkami i diodkami, tajemną podróbkę zegarków firmy Korellia. "To najnowszy produkt, światowa klasa", zachwalał. Wiaderny popijał mleko niewzruszenie. "Patrzeć pan, model OBI ze znanej serii Ken OB". A potem widząc, że hrabia go nie przegania, roztrząsał się na całego, zachwalając swój towar. Po paru minutach Wiaderny miał dosyć. Zawołał kelnera i poprosił o drinka dla Zgredo. Chwilę później szklanka stała na stole. Hrabia wykrzyknął: "Popatrz, jakie laski", wskazując na stojące przy barze siostry bliźniaczki, ubrane w podróżne tuniki. A gdy handlarz się obrócił we wskazanym kierunku, szybko wrzucił mu do szklanki środek przeczyszczający. Po zlustrowaniu siostr Zgredo wrócił do zachwalania towaru, jednocześnie popijając drinka. Nie minęła minuta, gdy zrobił się jeszcze bardziej zielony, złapał się za brzuch i poleciał w stronę drzwi z charakterystycznym serduszkim. Nie zdążył. Ponieważ atmosfera w lokalu stała się zbyt ciężka nawet dla zaprawionych bywalców, Wiaderny udał się do wyjścia, rzucając po drodze monetę barmanowi, z komentarzem: "Przepraszam za bałagan".

Nie zauważył, że z lokalu wyrzucił za nim obrośnięty w tłuszcz bobas. Był to najstrasniejszy dzidzius galaktyki - Tłusty Bobus. Przez to, że był mały, a poza tym nikt nie zwracał uwagi na dzieci, był w stanie niepostrzeżenie podkraść się do każdego. Musiał tylko regularnie zmieniać pieluchę, aby nie zostać zbyt wcześnie wychytym przez ściganego. Tłusty Bobus miał kontrakt na Wiadernego. Jabba Hutt zezłościł się po tym, jak hrabia pokonał Łukasza, i postanowił go ukarać. Wezwał najlepszych łowców i wyznaczył nagrodę za głowę Wiadernego. Bobus jako najlepszy w swej profesji pierwszy wytopił ofiarę. Postanowił zabić ją do zaułka i tam wykończyć. Wiaderny kroczył spokojnie w kierunku ratusza, gdy w jednej z bocznych uliczek zauważył kolorowy przedmiot leżący na bruku. Zaciekawiony, podszedł bliżej. Serce zabiło mu mocniej. Tak, to poszukiwany od dawna przez niego żeton TAZO z unikalnym 153 Pokeymonem. Wreszcie będzie miał pełną kolekcję. Gdy schylił się, aby go podnieść, żeton odsunął się. Hrabia przyjrzał się uważnie. Ktoś tu używał Mocy. Spojrzał jeszcze raz. Teraz dopiero zauważył przywiązaną do Tazo cienką żyłkę marki MOC. Skoczył do przodu, chcąc przygnieść krążek butami. Ale żartowniś miał lepszy refleks.

Wiaderny nie zauważył, że coraz bardziej pograża się w mrokach przedmieścia. Skacząc i biegając, gonił kolorowe Tazo. W pewnej chwili żeton zatrzymał się. Wiaderny rzucił się szczupakiem na bruk i po chwili uszczęśliwiony trzymał w ręku tak pożądany kawałek plastiku. Teraz dopiero rozjrzał się. Znajdował się w ślepych zaułku. Gdy się odwrócił, ujrzał siedzącego w błocie rozkosznego bobasa. Blond włoski, niewinne błękitne oczy uśmiechnięta puciułowała buzia. Hrabia już chciał powiedzieć: "A ti, ti, bobasku", gdy zauważył grzechotkę. Teraz zrozumiał. Tą groźną bronią posługiwał się tylko jeden człowiek w galaktyce. "Tłusty Bobus", krzyknął przerażony hrabia i zemdłony padł na bruk. Bobas ze złowieszczym chichotem zaczął raczkować w kierunku ofiary. Po chwili dotarł do niej. W jego oczach pojawiły się diabelskie ogni-

ki. Groza narastała. Powoli uniósł grzechotkę. "Bobus!!!", nagły krzyk wstrząsnął ciszą zaułka. "Mamusia?", zapytał zdziwiony bobas. "Ile razy mam ci powtarzać, żebyś nie wylaził z wózka, gdy jestem w sklepie", księżniczka była wkurzona nie na żarty. "Księżniczka" to było jej pseudo w światku doliniarskim. Była najzdolniejszym złodziejem kieszonkowym w okolicy. "Ale mam, ja tylko...", zaczął Bobus. "Nie ma żadnego ale", kategorycznym tonem stwierdziła księżniczka. Po czym chwyciła malca, przełożyła przez kolano i wymierzyła sprawiedliwość.



Jak wiadomo, w Części II mistrz Yoda będzie walczył...

Ponieważ robiła to dosyć często, Bobus w myślach nazywał ją "Leja". Gdy hrabia ocknął się w zaułku, był już sam. Zdecydował, że za dużo czasu już zmarnował i musi w końcu porozmawiać z senatorami. Pewnym krokiem udał się w stronę ratusza. Dotarł tam po paru minutach. Skierował swoje kroki do sali posiedzeń, ale w przedsionku zatrzymał go sekretarz. Niejaki Lando Karlowaty. "Pan sobie życzy?", zapytał grzecznie. "Porozmawiać z senatem", krótko odpowiedział Wiaderny. "Aha, rozumiem", mruknął sekretarz. "A był pan umówiony?", zadał kolejne pytanie. "Nie, ale sprawa jest pilna", hrabia zaczynał się niecierpliwić.

"No wie pan, my tu mamy same pilne sprawy. Ale nie ma problemu, zaraz pana zapiszę na termin. Proszę tylko jeszcze wypełnić te dwa podania, tu druczek z życiorysem, potwierdzenie zameldowania, dowód szczepień ochronnych...". Urzędnik wymieniając nazwy dokumentów, kładł je przed Wiadernym. Gdy stos papierów już urosł na pół metra, sekretarz dodał: "A jak pan już je wszystkie wypełni, to proszę je przynieść. Wtedy zarejestruję pana na najbliższy wolny termin, czyli to będzie, hmmm, niech sprawdzą, a jest, za 9 lat, 54 dni, w środę o 22:15. Dziękuję, do widzenia panu". Po czym odwrócił się od hrabiego i zaczął gadać przez telefon z jakimś kumplem z Borneo. Wściekły Wiaderny rzucił się na sekretarza. A w zasadzie chciał się rzucić. Na jego drodze bowiem pojawił się łysy byczek z grubym karkiem. "Pan pozwoli, że przedstawię, to Łomot, mój ochroniarz", spokojnie oświadczył sekretarz. "Łomot pokaż panu wyjście", dodał z uśmiechem. Ołbrzym również z uśmiechem wyprowadził hrabiego. Na odchodnym dodał tylko: "Hasta la vista, bejbi".



Gdy Wiaderny skończył się już zbierać upadku z bardzo długich schodów ratusza, odwrócił się i pogroził budynkowi pięścią. Zdecydował, że jak senat nie chce, to sam się zajmie tą sprawą. Zgodnie z prawem lub nie. Po powrocie do domu kazał skonstruować kowalowi miotacz ognia. Z tak przygotowanym urządzeniem udał się na wysypisko, gdzie przystąpił do wypalania gniazd "majnocków". Pech chciał, że pod warstwą gnijących odpadków zebrała się spora ilość metanu. Miotacz ognia spowodował ołbrzymi wybuch. Płaszcz przeciwdeszczowy z grubą warstwą błota wprawdzie ochronił hrabiego od śmierci, ale jednocześnie zestalił się w skorupę. Tak powstała znana czarna zbroja, której Wiaderny nie mógł już potem zdjąć bez narażania życia. Ogień wytrawił też z niego resztki uczuć i litości. Tak oto narodziło się znane w całej galaktyce uosobienie zła - Darth Vader.

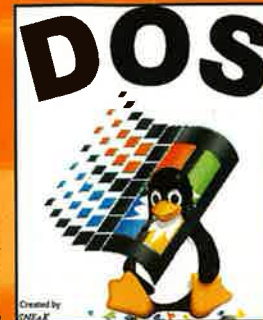
Powyższy tekst został przepisany ze starego zeszytu szkolnego znalezionej na strychu jednej z wrocławskich kamienic. Badania izotopu węgla wykazały, że papier pochodzi z drugiej połowy lat pięćdziesiątych. Zgodnie z informacjami zawartymi na okładce i w notatkach, zeszyt należał do 9-letniego Jurka Łukasza.



Część I Mleczne Widmo



da, były nieznanego pochodzenia, otrzymały literkę X w nazwie. Hrabia znał całą grupę. Słychać o nich było w całej okolicy. Przewodzili im Łukasz Niebochód, Wesołe Antyle oraz Duża Żepsuta Latarka. Prawdziwie ich miana zaginęły w pomroce dziejów. Zajmowali się napędzaniem klientów do pobliskiej jadłodajni, gdzie serwowano egzotyczną potrawę zwaną pizzą. Jej właściciel Jabba Hutt sporo im za to płacił.



Kurs MSDOS-a

Hi! Po dłuższej przerwie wywołanej ramadanem i innymi świętami wróciłem do tworzenia kącika. I cóż stoi w planie na dziś... jak wpłynąć na pewne wartości w algorytmie? Ano właśnie, dziś zajmemy się tym problemem. Nie będzie to jednak eleganckie wyczytywanie zmiennych, o nie. Jednak zawsze lepsze coś niż nic..

Kuba 'Kominck' Kominclarczuk

Wiele systemów operacyjnych pozwala na podawanie PARAMETRÓW przy uruchamianiu programu. MSDOS nie jest wyjątkiem - gdyby nie parametry, MSDOS wyglądałby zupełnie inaczej (o ile w ogóle by go zrobiono). Czym jest parametr, wie chyba każdy, jednak na wszelki wypadek postaram się obrazowo to wytłumaczyć - jeśli chcemy przejść do jakiegoś katalogu, to wpisujemy:

```
cd [nazwa_katalogu]
```

W tym przypadku uruchamiamy komendę 'cd', podając jej przy okazji katalog, który ma zostać otworzony. Nazwa tego katalogu to właśnie parametr. Nie ma najmniejszego problemu, by z poziomu normalnego programu napisanego w C czy Pascalu zobaczyć, jakie parametry podał użytkownik. Tę możliwość mamy również my podczas tworzenia skryptów BAT. Od strony technicznej wygląda to mniej więcej tak, jakby system w momencie podania naszego skryptowi jakichś parametrów tworzył zmienne, zawierające owe parametry. Owe zmienne otrzymują kolejne nazwy - %1, %2, %3, %4 itd., przy czym parametr znajdujący się najbliższej wywołania samej komendy otrzyma nazwę %1. Jeśli mamy jakiś skrypt, który wymaga podania, powiedzmy, 5 parametrów, to przy wywołaniu go w ten sposób:

skrypt ale ci rzymianie są głupi

otrzymamy dostęp do następujących parametrów o wartościach:

```
%1 - ale
%2 - ci
%3 - rzymianie
%4 - są
%5 - głupi
```

Czyli tyle o samym nazewnictwie parametrów. Jeśli nadal masz jakiś problem z nimi, to pisz. Trzeba jednak powiedzieć coś o samym wpisywaniu parametrów w linii komend. Parametry to wszystkie ciągi znaków podane za komendą. Przykład tego mieliśmy powyżej, MSDOS "tnie" ów ciąg na mniejsze, które będą dostępne w programie, korzystając z bardzo prostego algorytmu - jeśli aktualny znak nie jest spacją, to dodaje go do aktualnego parametru. Jeśli jednak natrafi na spację, to przechodzi do kolejnego parametru. I tutaj pojawia się problem - co zrobić, jeśli parametr ma się składać z kilku słów oddzielonych spacją? Nic prostszego - wystarczy zamiast wpisywania spacji użyć kombinacji Lewy Alt+255. Pojawi się nam znak pusty, czyli to, czego potrzebowaliśmy. Jednak z góry odradzam używanie tak rozbudowanych parametrów - należy przyjąć zasadę, że czym krótsze, tym lepsze.

Ale wróćmy do tematu - co dadzą nam parametry? To samo, co zmienne wyczytywane w programie - umożliwiają one reagowanie na potrzeby użytkownika. Dzięki temu nasz skrypt nie musi być poddawany reedycji, gdy tylko zechcemy zmienić jakąś wartość w programie - można nakazać wziąć jej wartość z parametru. Poza tym, jakoś niezbyt podobają mi się menu wyboru, wolę parametry. Są one

mniej skomplikowane. Dla przykładu, przekształćmy ostatni skrypt z Asterixem, Kłapouchym i innymi. Wypisywał on jakąś sentencję, w zależności od wyboru. Teraz jednak wybór postaci którą jesteśmy przerzucimy na parametry. Program będzie wyglądał więc następująco:

```
@echo off
cls
```

```
goto %1
```

```
:asterix
Echo Konczy Ci sie sila magicznego napoju, wiec idz
do druida po kolejna porcje chmielemoniady
goto koniec
```

```
:julek
Echo Asterix idzie po napoj, wiec mozesz dostac w
czambo...
[...]
```

Aby go wywołać, wpisujemy:

```
skrypt [nazwa_postaci]
```

np. skrypt asterix. Dzięki temu program jest dużo prostszy, nie musimy go pakować warunkami if. Jedyny problem to to, że parametry należy podać już przy wywołaniu programu :(Przydaje się więc coś, co poinstruowałoby użytkownika, jakie parametry co oznaczają. Standardem w DOS-ie jest podawanie parametru "?". Aby nasz program również oferował pomoc, dodamy do niego kilka linijek:

```
@echo off
cls
```

```
if %1 == ? goto help
goto dalej
```

```
:help
echo _____ [ Skrypt, ver 0.6 ] _____
echo skrypt [nazwa_postaci]
echo {uwaga! - wstaw tutaj znak Alt+255!}
echo [nazwa_postaci] - mozesz podac asterix, julek,
mrjedi, czytelnik albo klapouchy
echo _____
goto koniec
```

```
:dalej
```

```
goto %1
```

```
:asterix
[...]
```

```
:koniec
```

Dzięki temu, gdy wpisujemy:

```
skrypt ?
```

otrzymamy pomoc dotyczącą parametrów wymaganych przez nasz skrypt.

Najczęściej jednak skrypty ułatwiają proste prace nad dużymi zbiorami danych. MSDOS nie daje nam zbyt dużego wyboru, więc najczęściej owymi danymi będą pliki. Założmy teraz, że musimy pozmienić rozszerzenie, dajmy na to 1000 plików, z *.dat na *.txt. Klikanie w Explorerze to tylko strata czasu, wierz mi. Tworzymy więc prosty skrypcik:

```
@echo off
ren %1 *.txt
```

I zapisujemy jako k.bat. Pierwsze wrażenie - zdziwienie? Takie proste? Tak jest :). Dwie linijki oszczędzą nam tony nudnej roboty. Pomogą nam tylko przy tym kolejne elementy - znaki wieloznaczne. Są to dwa znaki specjalne - * oraz ?. Ten pierwszy zastępuje nam bliżej nieokreślony ciąg znaków, natomiast drugi - pojedynczy znak. Gdy wpisujemy komendę:

```
dir cd *.*
```

to wyświetli ona nam wszystkie pliki zaczynające się na 'cd', o obojętnym rozszerzeniu - np. cdaction.txt, cdplus.dat, cd.com, cd.hah, etc. Natomiast jeśli użyjemy znaku ?, np. tak:

```
dir ko?ek.txt
```

to zobaczymy wszystkie pliki tekstowe, z pięcioliterową nazwą rozpoczynającą się na 'ko' i kończącą na 'ek'. Przykładowo mogą to być kolek.txt, kotek.txt, korek.txt, etc. A jak owe znaki nam pomogą podczas zmiany nazw plików? Wierny, że * zastępuje ciąg znaków. Czy istnieje jakiś powód, dla którego nie mogliby zastąpić nam nazwy pliku, którego nazwę mamy zmienić? Chyba nie... Wpisujemy więc:

```
k *.dat *.txt
```

I cóż się dzieje? Skrypt natrafia na plik file1.dat. Pasuje on do podanej nam maski, więc wykonuje komendę ren file1.dat file1.txt. Potem przechodzi do kolejnego pliku, np. fi.dat - wykonuje wtedy ren fi.dat fi.txt. I tak dalej, aż do zmiany nazw wszystkich plików.

Na koniec wróćmy do nazewnictwa, a mianowicie do rzadziej zastosowań parametrów i ich obsługi. Powiedziałem, że parametry nazywają się kolejno %1, %2, %3 itd. Nasuwa się pytanie, czy jest coś przed %1? Otóż jest! Istnieje parametr %0! Jego zawartość to ostatnio wpisana komenda. Co to nam daje? W praktyce, możemy dokonać powielenia się "kodu" naszego skryptu, czyli zrobić z niego AAAARDZO prymitywnego wirusa :). Jak tego dokonać, mówić nie będę, bo się naczelnicy doczepi :). Pomyślcie sami...

I ostatnia sprawa - za dwa miesiące (jeśli mi coś nie wyskoczy) zajmę się plikami konfiguracyjnymi, urządzeniami w MSDOS-ie, problemami ze sprzętem itp. Dlatego też, jeśli kiedykolwiek miałeś jakiś problem z tym związany, to śmiało pisz (jkomink@poczta.fm, kominck@gry.pl)! Postaram się pomóc, a wybrane problemy opiszę tutaj (żeby inni mogli sobie dać radę). Po prostu jestem takie dziwne zwierzę, które rzadko ma problemy :). I potrzebuję wsparcia innych. Tak więc zachęcam do pisania!

PS Jeśli interesowałoby Cię rozwinięcie formuły kursu na obsługę programów DOS-owych, to pisz mejla na kominck@gry.pl! Czekam na opinie!

□

KlocekSpiral 30 styczeń 2001

4 KILO O KLIMACIE :)

Przychodzi poczta, wyjątkowo pani poczciarka pofatygowwała się aż na trzecie piętro. No i jakieś coś do rodziców, już powoli tracę nadzieję, a tu wraz ze słowami: "jeszcze to" pocztaria wydobywa z wielkim trudem jasnobrażową kopertę, wymiary: 17,5 x 24 x 2 cm. To do mnie :D Myślę: "zajebicie", tzn. bardzo fajnie (cenzura :), patrzę na drugą stronę: SNAIL MAIL POWER! No i już wszystko wiadomo. Otwieram, i ku mojej wielkiej uciechy spostrzegam, że koperta zawiera kasety (60-tkę), pięć dyskietek (1.44") oraz obowiązkowo masę paper sztafu... Ale żeby tego było mało, to po przeczytaniu napisu naniesionego na kasety, stwierdzam z radością, że przeczytałem - IRON MAIDEN. Ale żeby było mało, stwierdzam (ale jestem spostrzegawczy, qfa?), że kaseta i dyskietki były zawinięte w cztery covery z czego trzy naprawdę ciekawe, w tym jeden wyjątkowo zaję... bardzo fajny oraz dwa paper magi - Influence i nowy Infoshit (#4). Ale żeby T-E-G-O było mało, to przy przegrywaniu stuffu z dyskietek stwierdzam obecność czadowego dema Zilog Sunflowera (respect :)), nowego packa Seculara, Mimica, sporej ilości xm'ów, w tym kultowego

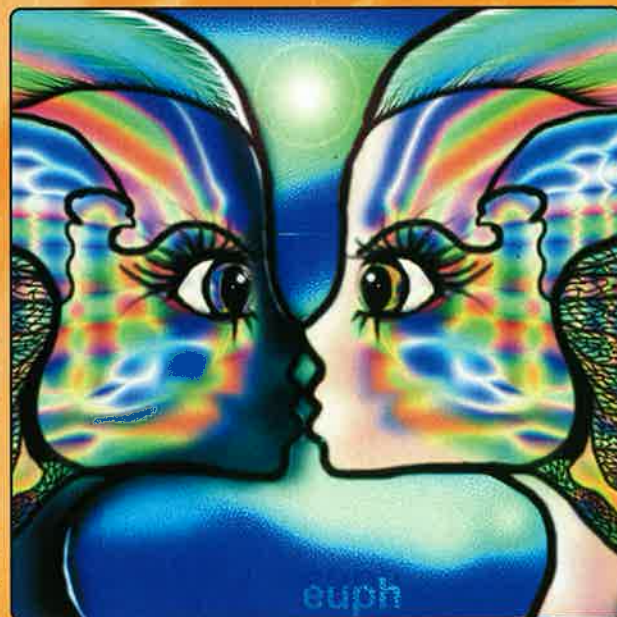
"złotowłosa" :)))... długo by wymieniać. Ale żeby -t_e_g_o- było mało, to po przeczytaniu esencji listu, czyli listu :), stwierdzam ze zdumieniem (poraz n'ty), żeeee... jest 73 kilo :] I co, panowie "kofany e-mail"?! Dostał któryś kiedykolwiek e-maila na 7 dych?! To się nazywa klimat! A do tego zdołałem uratować dwa z trzech stampów, więc dzień mogę uznać za udany :D

No więc co z tym snailiem będzie? Owszem, ma wady, ale jakoś zamazują się na tle ciekawych listów, friendshipu i świeżego stuffu... A e-mail? Heh, to tak jakby wymienić schody na windę - niby windą szybko, bezpiecznie (?) ale za to w trakcie wędrówki po schodach można sprawdzić skrzynkę, nabrać apetytu na obiad, złapać kondycję itd. Tylko jedni wolą tak, a drudzy inaczej... Zatem po co mówić, że snail

umiera, jak się już przesiadło na wspaniałą e-mail? Czyżby wszyscy tak bardzo tego pragnęli... Dajcie spokój z takimi tekstami, bo ludzie zaczną powoli wierzyć, coś tam im się o podświadomość otrze i już tak zostanie :) Nie będą mieli okazji pokorespondować w tradycyjny sposób, będą przekonani, że snail jest jak zdrowo odżywiający się Amerykanie - na wymarcu, więc jak to mówi stare przysłowie "pozwólcie cieszyć się ludziom ze snaila" :)

Podsumowując, snail na płaszczyźnie Sceny roolezuje, aż ocieka klimatem, więc gadki w stylu "snail umiera... chlip... no to dawaj na xxx@xxx.xx" nie mają sensu. Snail doskonały nie jest (ale to wina poczty), jednak nie wyobrażam sobie, jak można poczuć klimat scenowania, nie zaznawszy klimatu snaila, który wg. mnie tworzy niesamowitą otoczkę Sceny... Co prawda, żaden ze mnie swapper, snailuję od niedawna, ale swoje wiem. Snail nie umrze, bez obaw i bez przepowiedni :) Greets go to WithSpiral itd. :), bo to przez jego leta doszło do napisania tego arta.

SNAIL POWAH!



Who is Who?

Pracuję w redakcji od niedawna, ale już na tyle długo, że zdążyłem zorientować się, kto jest kim (choć nie do końca). Poznałem wielu redaktorów, ich upodobania, nawyki, wady, zalety i cechy szczególne. Ponieważ wiem, że ciekawość ludzką należy zaspokajać, postaram się w paru słowach opowiedzieć o niektórych z nich. Przepraszam, że nie o wszystkich, ale część osób to tzw. stali współpracownicy i praktycznie prawie nie pojawiają się osobiście w redakcji, a część, używając mniej lub bardziej siłowych argumentów, tudzież opcji "delete" w edytorze tekstów, nie pozwoliła mi o sobie napisać.

Ugly Joe (to ten w futrze)

Jego ksywa idealnie pasuje do wyglądu. Ten człowiek jest fenomenem prawniczym. Jako jedyna osoba w Polsce ma on sądowy zakaz wychodzenia z domu w godzinach wieczornych i nocnych. I zapewniam was, uważam ten zakaz za jak najbardziej słuszny. Kto raz go zobaczył, nie zapomni tego widoku



Ugly Joe (to ten kudłaty).

do końca życia. Osoby, które miały tę możliwość, poznały po tym, że po spotkaniu z nim przez tydzień chodzą z zupełnie białą cerą i fryzurą w stylu naturalnego afro.

McDrive

Temu to tylko dać kierownicę i symulator czegoś, co jeździ lub lata. Potem mamy go z głową na parę godzin. Obręcz kierownicy od intensywnego używania ma już wgniecenia w kształcie jego palców. A jak skończy bawić się jakąś samochodówką, zachowuje się jak Zwierzak z Muppetów, podskakując na krześle i wrzeszcząc: jeszcze, jeszcze, jeszcze. Mammy ciężkie dni, jak naczelny nie załatwi mu na czas następnego symulatora.

Ulver

Fanatyk dziwnej muzyki. Siedzi zawsze w słuchawkach, spod których wydobywają się szybkie dźwięki. Mnie trudno ją sklasyfikować. Przypomina połączenie dźwięków piły łańcuchowej, młota pneumatycznego i odgłosów nalotu sztukasów z wrzeszczącymi z bólu facetami. (To się ponoć nazywa "ballada".) Jak raz ktoś próbował nazwać to trash metalem, to Ulver się obraził i wyzwał gościa od muzycznych nieuków i beztalentów. Więc nie będę próbował tego zidentyfikować [black/death/folk - czy to takie trudne? - dop. Eld].



Ulver usłyszał po raz pierwszy Britney Spears.

Mr. Jedi

Redaktor naczelny Kawaii, udziela się też troszkę w AR. Kopalnia humoru i dziwnych pomysłów (to on wymyślił AR - ale to staaare dzieje). Kiedyś z ciekawości zajrzałem mu do szafki. On naprawdę jest maniakiem gumowych kurczaków. W szafce ma ich co najmniej trzy. Oprócz tego znalazłem tam gruszkę do lewatywy, figurkę chomika Alfreda z modeliny, czarny strój z latksu z dużą ilością zamków i wiatraczków z pompownikami oraz całą masę zdjęć, plakatów, komiksów i gazet z mangą oraz DVD i kasety wideo z anime. Aha, i pięć ciasteczek z daszkiem. A do tego nie cierpi piwa.

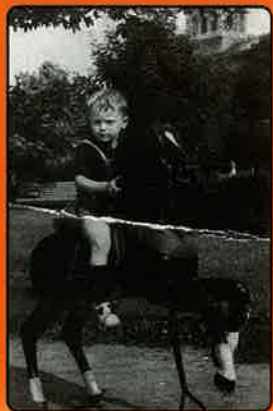


Jedi&Alfred

buja w obłokach, kocha tajemnicze kobiety (kicie) i uwielbia aromat cynamonu. Chcecie przeżyć najbardziej podniecające chwile swego życia? - to poznać tego gościa >>>nico_bliżej<<< - ten kontakt dostarczy wam niezapomnianych wrażeń. Jego ostatnie motto: "What we do in life, echoes in eternity".

Mac Abra

Przerażający człowiek. Kolejny redakcyjny maniak kota Garfielda (nawet kubek do kawy ma z Garfieldem). Tylko ten jest najbardziej niebezpieczny, bo potrafi wprowadzić niektóre z pomysłów zwichrowanego kota w życie. Przeczyta jakąś historię i potem próbuje ją powtórzyć. Listonosz i dostawcy pizzy panicznie się go boją. My też wolimy uważać, dlatego też na koszt firmy wytatuowaliśmy mu na rękę alarmowe numery do policji, straży pożarnej, pogotowia, brygady antyterrorystycznej, saperów, hydraulików i do najbliższego psychiatryka.



Mac Abra zawsze chciał być Napoleonem.

Allor

Redaktor naczelny Action Plusa. Jego cechą charakterystyczną jest śmiech. Głośny i tubalny. Jak Allor się śmieje, to słychać go w promieniu kilometra. Doskonali w RTS-ach. Gra tak, jakby miał pięć rąk. Nie wiem, jak to robi, ale potrafi jednocześnie walczyć, produkować nowe jednostki, wydobywać minerały, prowadzić badania, przemieszczać wojska i jeszcze do tego spokojnie spożywać chińskie zupki, których upojny zapach wypłoszył wszystkie komary w promieniu 200 m od redakcji.

Yasiu

Nałogowy palacz. Zjadły dyskutant. Cały czas siedzi przynajmniej na czterech kanałach IRC-owych, koresponduje z całą masą ludzi, aktualizuje newsy w Internecie. Mimo że ma 17-calowy monitor, to na pulpicie ma tyle ikon i programów, że wygląda on jak mapka w SimCity 3000. Najgorzej jest, jak zaczyna się kłócić z Czarnym Iwanem. Najpierw gadają, potem zaczynają na siebie krzyczeć, później rzucają ciężkimi przedmiotami (wtedy wszyscy z pokoju uciekają), a na koniec sięgają po firmowe rękawice bokserskie i w dżentelmeński sposób rozstrzygają spór. Nadaje nowe znaczenie zwrotowi "na pewno to dzisiaj zrobię" (coś jak



Yasiu - a wy mówicie że komputer nie szkodzi zdrowiu.

hiszpańska "mañana", czyli "jutro - czyli za rok - za sto lat - nigdy"). Jest też dowodem na to, że czas biegnie z różną prędkością. Czasem u nas czwartek, a u niego nadal niedziela...

Czarny Iwan

Ksywę ma stać, że, jak się okazało, kłafszem posługuje się lepiej niż niejednym "turysta" z Buga. Nerwowo facet. Za byle co potrafi postawić pod ścianę. W ramach uspokojenia naczelny podrzuca mu czasem gry i programy dla najmłodszych dzieci. To pozwala nam przetrwać w całości wybuchy złości Iwana. W kłótniach z Yasiem jest lepszy w naparzeniu przeciwnika kijem hokejowym.



Czarny Iwan puszcza baka.

Zibi

Naczelny. Cały czas chodzi ubrany na czarno. Kiedy pojawia się w pokojach redaktorów, jest niczym kruś z filmu o tym samym tytule. Najpierw wchodzi, czujnie krąży między biurkami, rzucając spojrzenia w prawo i lewo. Atmosfera ulega zagęszczeniu, dreszcze pełzną po plecach. W końcu dopada ofiarę i zadaje jej straszne pytanie: "Gdzie masz recenzję, którą miałeś oddać wczoraj?". Zgroza. Po takim doświadczeniu człowiek długo musi dochodzić do siebie. Na szczęście pobliska przychodnia już zna naczelnego i mamy zniżki na zabiegi rehabilitacyjne.

Bambino de Bodom

Człowiek, przed którym nie obroni się żaden hokej czy piłka kopana. Jak dostanie taką, to siedzi tak długo, aż ją rozpracuje do samiotkiego końca. Żeby jednak nie siedział w firmie przez 24 godziny, szefostwo podrzuca mu czasem gry z innego gatunku. Wtedy trochę w nie pogra i udaje się go wygnąć do domu [protestuję! mam autobus o 16:02, więc o 16 wychodzę!], gdzie gra dalej, zwykle do 5 nad ranem [to jakieś insynuacje! po nocach gram tylko w CM - dop.Eld].



Bambino de Bodom (na pierwszym planie Bambino, w tle Bodom i jego de).

Smuggler

Legenda. Zawsze zawałony pocztą i mailami (nie mylić z "nawalony"). Czasem czyta nam na głos co cenniejsze fragmenty. Podziwiam go za cierpliwość, z jaką od-



Smuggler ma złośliwość wypisaną na twarzy.

powiada na niektóre z nich. Ja już dawno palnąłbym sobie w łeb. [Ja też, ale trzy razy nie trafiłem - Smg.] Ma specjalny sejf, w którym trzyma kilka listów. Gdy spytałem dlaczego, stwierdził, że woli je trzymać w bezpiecznym miejscu, bo gdyby choć parę osób przeczytało te produkcje, to zaraziłoby się tak silną głupotą, że mogłoby to doprowadzić do światowego kataklizmu.

Gem.ini



Gemini się zmienił ale pampers ciągle ten sam.

Redaktor, którego korekta co rusz upomina za tworzenie zdań-tasiemców. Fan gier i symulatorów spod znaku Star Wars. To on wyszukuje dla was newsy ze świata gier. Razem z Allorem tworzą niepokonany duet w X-Wing Alliance. Chyba jest zwolennikiem czasów imperium rzymskiego, bo zwykle się wita okrzykiem "Ave!" (bądź "salve", tudzież "salute"). W jego obecności nie wolno używać słów: rebelia oraz gastroscopia.

Blood

BLO, Błódzio, Kszakę itp. Nie ma tygodnia, żeby nie majstrował przy swej xwycie, nadając jej nową formę. Namietny fan FPP śmielej i reformator ortografii. O ile to pierwsze nikomu nie przeszkadza, o tyle drugie i trzecie doprowadza do gorączki Mac Abre i do spazmów korekty. Jeśli kiedyś usłyszycie, że w redakcji CDA korektor w napadzie szału zabił kogoś biurkiem [bo w CDA korektorami są, nietypowo, same osłki i osłkińie - dop. Korekta], to nietrudno będzie się domyślić, kto jest tą nieszczęsną ofiarą. Ciągłe obcuje, że kupi sobie edytor tekstów z autokorektą, ale - zdaniem redakcji - nastąpi to mniej więcej w trzy dni po premierze Duke Nuke'm Forever.

El General Magnifico

Zadziwiająca postać. Jak go pierwszy raz zobaczyłem, stwierdziłem, że to chyba jakiś tatuś przyszedł odwiedzić syna-redaktora. Jak dowiedziałem się, że to General i przyszedł wziąć nową grę do rozpracowania, to mi szczena opadła. Gościu zabiera grę (najchętniej przygodówkę) do domu, gdzie siedzi przy niej godzinami, a potem przynosi recenzję i na dodatek dokładną solucję. Nie ma zagadki czy problemu w grze, którego nie potrafiłby rozwiązać. Jestem pełen podziwu. A ponadto zna masę swińskich dowcipów, co też ma swoje zalety.



General vel Jaś Fasola.

Sprzętowcy

Maciek Lewczuk, techNICK, Łukasz Nowak i Mike-L. Specjalnie dla nich redakcja sprowadza "suchy lód" i ciekły azot. (Że o innych ciekłych substancjach nie wspomnę - obłudnie twierdzą, że służą im do czyszczenia styków. Ale odkąd to styki czyszczy się w ustach?) Potrafią podkręcić sprzęt do takich parametrów, jakich w najśmielszych snach nie przewidzieli producenci. (Sprzęt czasami nawet chce potem funkcjonować.) Mało tego, potrafią podkręcić wszystko! Widzieliście kiedyś podkręcanie silniczka stacji dyskiety, aby szybciej odczytywała nośniki? Albo potrójne podkręcanie? Jak to się robi? Otóż tak. Najpierw biorą kartę, np. graficzną, podkręcają ją na maksa, potem wymieniają jej wentylator czy radiator na najlepszy dostępny w danym momencie na rynku wiatraczek i podkręcają jeszcze mocniej, a na samym końcu podkręcają sam wiatraczek, przez co z karty da się wycisnąć jeszcze więcej. A ich testy akcesoriów! Jeden z producentów, gdy zobaczył, jakim ekstremalnym próbom poddawany jest jego sprzęt, stwierdził, że po co on zatrudnia drogich inżynierów, skoro oni nie są w stanie wymyślić nawet połowy katort, jakie produkt przechodzi w naszej redakcji.

DTP

Jacek, Kuba, Grzesiek, Janusz, no i redakcyjny rodzynek - Beata. To dzięki nim czytacie te słowa. Najbardziej niedoceniani (przez czytelników!) twórcy CDA. A to właśnie od nich zależy to, czy wygląda danej strony budzi zachwyt - lub odruch wymiotny. Z nieskończoną cierpliwością znoszą "twórcze" uwagi każdego autora i czasem nawet robią to, co autor sugeruje :). Kiedyś za to będą żywcem wzięci do nieba (o ile ktoś ich wcześniej nie zastrzeli). Znają praktycznie wszystkie wrocławskie firmy sprzedające żarcie z dowozem. Przetestowali już chyba całość oferty dań. Kolory niektórych stron CDA dobitnie świadczą, iż nie zawsze im smakowało.

Korekta

Miła pani i miły pan [do tego okulary jak denka od słóików, rachityczny wygląd i "Słownik ortograficzny" do śniadania - dop. Korekta]. Czytają uważnie każdy tekst (co nie zawsze można powiedzieć o autorach), pozostawiając papier upstrzony tajemniczymi znaczkami, których ilość wywołuje tży w oczach DTP. Co więcej, sprawiają, że tekst staje się czasem zrozumiały nie tylko dla jego twórcy. Chcąc nie chcąc, muszą być ekspertami nie tylko z ortografii, ale i każdego możliwego rodzaju gry, sprzętu itp. Po cichu obstawiamy, którego dnia wywędrują od nas przypięci do noszy i w ciasnych wdziankach z bardzo długimi rękawami. Nawet najwięksi optymiści w redakcji nie dają im szansy ratunku...

Mam nadzieję, że ten krótki przegląd kolegów redakcyjnych przybliżył wam tych, których teksty czytacie. Życie w redakcji jest ciekawe i barwne. Prawie codziennie możemy w kalendarzu zapisać jakieś szczególne redakcyjne wydarzenie. Przypuszczam, że najbliższym będzie lincz autora tego tekstu, mimo że wszystkie opisy są prawdziwe... z pewnego punktu widzenia, jakby dodał Obi-Wan Kenobi. :)

Obserwator

Pytanie od redakcji: jak myślicie - kim jest Obserwator? Dodajmy, że jego charakterystyki powyżej nie znajdziecie. Dla ułatwienia: przez większość czasu siedzi w pomieszczeniu z serwerem albo ściga różne (legalne!) rzeczy z Sieci. Nigdy też nie ma go pod ręką, gdy serwer odmawia posłuszeństwa. [Który to napisał? No, który? Dawać mi go tu!] Czasem zaś wysyła nam groźne maile, domagając się wykasowania z sieciowych dysków gigabajtów jakże potrzebnych nam danych (zdjęcia pięknych pań są niezbędne w pracy, sami to przyznają, bez nich morale s(oppada...). Aha, nałogowo pogrywa w Counterstrike'a... [a jak tylko się dowie, kto dopisał ten kawałek, to na pół roku odeśnie go od Internetu - dop. Obserwator].

Ankieta CDA

Jak co roku prezentujemy wam wyniki dorocznej ankiety, w której dokonaliśmy ogólnej oceny naszego czasopisma. Poczytajcie, co sądzi o nas "typowy czytelnik". Liczba oddanych głosów (coś około 6000) jest już bowiem tzw. próbką reprezentatywną. Z oczywistych względów utajaliśmy te odpowiedzi, które mają istotne znaczenie przy planowaniu polityki wydawniczej. Z tej też przyczyny niekiedy zaokrąglaliśmy liczby lub też nie podawaliśmy konkretnych danych. Wiecie przecież, że informacja jest wielkim skarbem, który należy chronić. Tak czy inaczej, wnioski wyciągnęliśmy i zamierzamy zgodnie z nimi unowocześniać i ulepszać CD-Action.

Czytelnicy CD-ACTION

Zdecydowaną większość czytelników miesięcznika CD-Action stanowią mężczyźni - jest ich 94%. A wiecie, co to oznacza? Że czyta nas, skromnie licząc, 10 000 kobiet! Jeeeeee :). To jest (procentowo) ze dwa razy więcej niż np. 2 lata temu, a ilościowo... 10 000 - to takie powiatowe miasto złożone tylko z kobiet!

Czytelnicy CD-Action to ludzie młodzi. Ponad połowę stanowią osoby poniżej 25 roku życia. Zdecydowaną większość jeszcze się uczy, dominują tu uczniowie szkół średnich. Mieszkają w większości w dużych miastach. Najwięcej ankiet nadeszło ze Śląska, bo aż 17%, następnie z Małopolski i z województwa mazowieckiego. Najmniej z województwa świętokrzyskiego i lubelskiego (po 4%).

Wasze komputery

Typowa konfiguracja to: Celeron 333-460 MHz, do 64 MB RAM, akcelerator z 32 MB RAM! (Ale też 25% czytelników w ogóle go nie ma.) Kompy wykorzystujecie do: zabawy (potem dłuugo nic...), nauki, pracy. Hm, to należałoby zmienić, nie?

CDA jako całość

Liczba stron - 50% uważa, że stron jest w sam raz i że są dobrze wypełnione. 12% że w sam raz, ale zmieniliby proporcje pomiędzy różnymi działami. 35% uważa, że stron jest za mało. 3% że za dużo.

Teksty - większość z was twierdzi, że są napisane "z jajem" i dobrze się czyta. Oceny negatywne są w defensywie. Jak już coś zarzuć, to zwykle, że są za długie (3% czytelników) lub nijakie (4%).

Opracowanie graficzne CDA: super - 40%, b. dobre - 51%, dobre - 8%, słabe - 1%.

Dlaczego kupujecie CDA?

Wbrew rozmaitej maści krytyce ("tylko pełne wersje was ratują") 75% czy-

Ocena działów

Przypominamy, że skala ocen zawierała się w przedziale od 1 (dno!!!) do 6 (rewelacja!!!). Można też było dać 0 (nie czytam).

Najwyższe oceny otrzymały kolejno: Action Redaction, Na Luzie i Recenzje Gier. W tych trzech wypadkach średnia ocena przewyższała 5,25, a najczęstszą oceną było 6. Zerówki są w granicach 2-3%, 1 praktycznie nie występuje.

Wysoko oceniliście też: Zawartość Cover CD, W Produkcji, Tipsy, Za pięć dwunasta, Sprzęt i... Poradniki (no proszę - a w listach ciągle ktoś marudzi, że są do niczego). Średnia ocen tutaj oscylowała w granicach 4,55-5,1; dominowały piątki, jedyne były śladowe (maks. 2%), 0 dało 1-10% populacji.

Średnią ocenę w granicach 4-4,5 uzyskały: Kurs HMTL, recenzje programów, Gamewalker, relacje z targów, Sufler, Przemyslenia, Zachęta do prenumeraty, FPP Zone. Dużo czołówek, sporo piątek, nieco szóstek... Jedyne w granicach 2-3%, za to 0 od 1% do (w porywach) 25%.

Średnie oceny w graniach 3,5-4 dostały: Świnka, Pomocna Dłoń, Action Net, Kursy Programowania, Scena, Wywiady, wstępniak, spis treści. Jedyne dało 3-7% ludzi, 0 - 3-30%. Najwięcej zer otrzymały Scena i Kursy Programowania - ale to dość oczywiste.

Czego nie czytamy?

Mało kto czyta wstępniaki (0 - ok. 37%) (duży błąd, w tym miejscu ogłaszamy wiele WAŻNYCH rzeczy!), spis treści (0 - 39%), a tyle hałasu o niego...). Nie przepadacie za Wywiadami, Sceną, niektórzy szerokim łukiem omijają Kursy Programowania. No ale cóż - wiele z tych działów z założenia adresowanych jest nie do każdego czytelnika, więc

takie wyniki nie są dla nas zaskoczeniem.

CD

Co najbardziej lubicie na Cover CD? (Kolejność pokazuje liczbę fanów, a nie ocenę jakości!)

Dema gier
Bonus 1
Bonus 2
FPP Zone
Użytki
Action Mag
MP3 Zone
RTS Area
Scena
Tawerna RPG

Co do objętości... Fani każdego działu uważają, że jest za mały :). Ale tak ogólnie patrząc, to 30% twierdzi, że działu zajmują za mało miejsca, 50% że w sam raz, 10% że za wiele, 10% nie ma zdania.

Co was wkurza? - Menu :). OK, skoro tak, to wkrótce będzie nowe, zrobione wedle waszych sugestii.

Ci, co mają DVD, już mogą zobaczyć, jak mniej więcej będzie wyglądać.

Co byście chcieli? Patche, sterowniki, MP3 i teledyski znanych zespołów. Niektóre z tych sugestii nie są bardzo są do zrealizowania, ale co się da zrobić - zrobimy. Na miarę możliwości.

Czego dowodzą wyniki tej ankiety?

Wnioski musicie wyciągnąć sami. Dla nas była ona kolejnym dowodem na to, że wykonaliśmy Plan Pięcioletni!

Ocena nadesłanych przez Was haseł reklamowych jeszcze się nie zakończyła. Wyniki już za miesiąc!

telników na pierwszym miejscu postawiło: "bo lubię CDA czytać". Ha!!! Liczbę CD i pełną wersję gry podała - jako główny motyw - w SUMIE niecała JEDNA PIĘTA czytelników. I co wy na to, krytykanci? Jakies 5% kupuje CDA, choć sami nie wiedzą, co ich do tego skłania (nałóg? :)). Ogromna większość z was nie ma problemów z nabyciem naszego pisma. Co do ceny - większość twierdzi, że jest ona w sam raz lub że "drogo, ale warto". Tani jesteśmy dla około 15% czytelników, zbyt drodzy dla ok. 12%, 4% twierdzi, że już ich na nas nie stać... :).

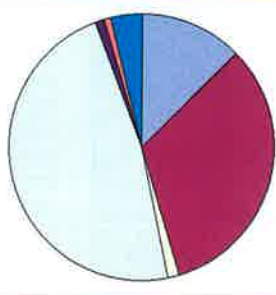
Od kiedy czytasz CDA?

Przeciętny staż czytelnika CDA to około 2 lata. Od 1 numeru czyta nas w przybliżeniu 5% czytelników. Ale 5% z 200 000 = 10 000. A nakład pierwszego CDA to 12 500 (wyprzedany praktycznie nie co do jednego egz.). Czyli większość z tych, co zaczęli z nami swoją przygodę, jest z nami nadal. To BARDZO cieszę. Około 50% naszych czytelników kupuje też inne pisma. Nie ma jednak wśród nich jakiegos zdecydowanego lidera.

Pełna gra roku 2000

Zdecydowanie zwyciężył Fallout 2, co nas specjalnie nie dziwi. Podobnie jak i drugie miejsce dla Shogo. Pozostałe gry zyskały sobie mniej więcej równe uznanie.

Gdzie się uczą, jeśli się uczą



- ☐ szkoła.pdst.
- ☐ gimnazjum
- ☐ szkoła zawod.
- ☐ średnia
- ☐ politech.
- ☐ college
- ☐ uczelnia

Województwa



- ☐ Dolnośląskie
- ☐ Wielkopolskie
- ☐ Opolskie
- ☐ Śląskie
- ☐ Kuj-Pomorskie
- ☐ Podkarpackie
- ☐ Warm-Maz.
- ☐ Mazowieckie
- ☐ Świętokrzyskie
- ☐ Pomorskie
- ☐ Małopolskie

NAJLEPSZA GRA PRZYGODOWA!

Profesjonalna polska wersja językowa oraz doskonała obsada aktorska gwarancją dobrego produktu.



Alicja

w Krainie Czarów



Otwórz drzwi do świata cudów.
Twoja niesamowita przygoda właśnie się zaczyna

Nareszcie jest! Komputerowa wersja światowej klasyki. Wielka przygoda, wielkie emocje, jednym słowem wymienita zabawa! W tej grze Ty jesteś głównym bohaterem.



Wykaż się inteligencją, spostrzegawczością i sprytem w potyczkach z Królową. Nie ufaj bajkowym postaciom, niektóre mogą przeszkodzić Ci w osiągnięciu zamierzonego celu. Staw czoła wyzwaniom i ruszaj, Twoja przygoda właśnie się zaczyna.



SPEKTAKULARNE EFEKTY
SPECJALNE GODNE KINA!
RUSZAJ
W FASCYNUJĄCĄ PODRÓŻ!

W roli Alicji
Katarzyna Bujakiewicz



NOWOŚCI!!!
Do nabycia już w kwietniu!



SMERFY - WIELKI FESTYN
Wspaniała gra przygodowa z udziałem tych sympatycznych niebieskich stworków. Dwa poziomy trudności! Zadania rozwijające logiczne myślenie i pamięć! 18 gier zręcznościowych! Filmy animowane! Kilkanaście historyjek! Pracownia muzyczna i plastyczna!

TELL ME MORE KIDS
Dziecięca wersja znanej serii doskonałych kursów językowych opartych na systemie rozpoznawania mowy. Nauka języka angielskiego w formie przygód, gier i zabaw. Programy zawierają również karaoke z wieloma piosenkami!

SERIA SOCRATES
Seria doskonałych programów edukacyjnych. Dziecko krok po kroku uczy się pisać, czytać, liczyć, a nawet wykonywać proste eksperymenty fizyczne. Wszystko to w formie ciekawych gier, zagadywek, labiryntów i innych zabaw.

MALY PRYMUS
Kolejne części znanej już serii jedynych w swoim rodzaju programów edukacyjnych dla dzieci. Zawierają zestaw gier logicznych, zabaw obrazkowych, łamigłówek, układank, programów do nauki języka angielskiego oraz wiele innych ciekawostek.

KAPITAN PAZUR
Czadowy kociur w roli zwiadowanego pirata! Zakręcona platformówka, której nie oprze się prawdziwy łowca skarbów. Cofnij się w czasie by przeżyć niesamowitą przygodę w świecie piratów!

Do nabycia w Twoich sklepach z oprogramowaniem!



Wyłączna dystrybucja
oraz polska wersja językowa

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: spredaz@techlandsoft.com

E-maile od @-Milia

Starymi medycy mawiali, że jest czas ciężkiej pracy i czas świętowania. Nie bywali pownie w Cannes, bo inaczej wiedzieliby, że nawet praca może zamienić się w karnawał. Klimat śródziemnomorski sprzyja świętowaniu, a przy słonecznej pogodzie łatwiej pokazać światu to i owo. Taka jest pewnie genetyka pomysłu powołania do życia instytucji Road Midem trudniącej się organizowaniem wystaw, akcji promocyjnych i targów własnie w Cannes. Najbardziej targi w Cannes to rzecz jasna Festiwal Filmowy, targi muzyczne na i Milia - europejskie targi rozrywki komputerowej, internetu oraz mediów interaktywnych. Byliśmy tam, zobaczyliśmy i... zwyciężyliśmy? A to się jeszcze okaże!

Obecna sytuacja rynkowa w branży wyklucza wszelki przepych czy rozmach. Tylko giganci mogą pozwolić sobie na wystawianie się w stylu, jaki jeszcze niedawno wydawał się standardem dla wszystkich. Dziś wydawcy gier komputerowych są bardzo ostrożni, liczą każdego wydany na promocję dolar. Niektórym z nich rachunki przychodzą bardzo łatwo,



bo dolary mnożą przez zero. Dlatego między innymi na Milię nie przyjeżdża już prawie nikt trudniący się sprzedażą gier. Właściwie to przyjeżdżają tam wszyscy, ale nie w celach wystawienniczych. Tak oto "ekshibicjonizm" ustępuje miejsca "joggigowi". Może to i lepiej, a na pewno zdrowiej. Człowiek biega sobie, ogląda i zbiera doświadczenia. Jest przy tym sporo czasu na udział w imprezach towarzyszących - a to nagrody dla najlepiej sprzeda-



jających się produktów, a to konferencje prasowe, wizyty znanych osobistości ze świata polityki i biznesu, prezentacje, no i koktaille. Przede wszystkim jednak na uwagę zasługuje jak zwykle trzydniowa konferencja Think Tank Summit przebiegająca niezależnie od targów. Można się z niej nauczyć wiele o Internecie, zatrzymać i zadumać przez chwilę. A na samej wystawie, w okolicach stoisk z grami - skromnie, przestronnie i nudnawo.

Milia 2001 w liczbach

Jak podają oficjalne źródła (czyli organizatorzy, a ci z definicji mają tendencję do przesady) - Milia to wiodąca impreza wystawiennicza w branży interaktywnej w Europie.

W tym roku wystawiło się tu 800 firm z 50-ciu krajów, a w dwóch olbrzymich halach "jogging" uprawiało parę tysięcy osób z 2500 firm z całego świata. Dużo to czy mało? Wszystko zależy od oczekiwań. Gracze czytający CD-Action



Bruno bardzo się starał, żeby premier Jospin był zadowolony.

mają prawo oczekiwać od wystanników na targi interaktywne najświeższych wiadomości o nowych tytułach. O czym tu jednak pisać, skoro Milia gościła jedynie małą grupkę wydawców gier, w ich liczbie Infogrames



(który właśnie wchłonął Hasbro). Havas świeżo przemianowany na Vivendi. Ubi-Soft (trawicy dopiero co pokłniętego Blue Byte'a), Cryo, Midas, Monte Cristo, francuski oddział Akklim'a, Microids czy kilku producentów z Rosji. Niemiec i innych krajów bez wielkich tradycji związanych z grami. Wszystkie wymienione tu firmy przywiozły na targi gry na PC, o których dawno już pisaliśmy. Nowości konsolowych zaprezentowano dość sporo, szczególnie na Playstation 2, ale i tak nowe gry nie są jednak domeną targów w Cannes. Tam robi się interesy i podlicza pieniądze za ubiegły rok.



Pokemon Zwycięzca Eccsella

Nagrody Eccsell wyparły z programu targów Złote Milie przyznawane przecież od kilku już lat. Znak czasów, w których bardziej liczy się, ile gier sprzedano niż, która pozycja wydaje się bardziej wartościowa z punktu widzenia dziennikarzy. Aby zasłużyć sobie na Złotą Nagrodę w kategorii Gier, trzeba było wykonać obrót 15 milionami Euro. Platynowe Nagrody rozdawano za 50 milionów i więcej. Tegoroczna edycja Nagród Eccsell wyłoniła zwycięzców w 3 kategoriach:

1. Edukainment (rozrywka edukacyjna)

Najlepszy Produkt: Pokemon Project Studio Red (wydany przez The Learning Company). Całkowity obrót, jaki wykonał tytuł to 1 505 000 Euro.

Najlepszy Wydawca: Havas Interactive (za kolekcję Addy-Adibou). Seria wykonała obrót w wysokości 12 100 000 Euro.

2. Produkt multimedialny i kulturalny

Zwycięzca: WISO Sparbuch 99/2000 (wydany przez Buhl Data). Obrót: 5 550 000 Euro.

Najlepszy Wydawca: Microsoft. Nagroda dla kolekcji Enkarta za obrót 18 700 000 Euro

3. Gry

Najlepszy Wydawca: Nintendo (za Pokemon Red, Yellow, Pokemon Stadium, Pokemon Pinball, Pokemon Snap, Perfect Dark, Donkey Kong 64, Legend of Zelda: Majoras Mask) - obrót łączny: 543 590 000 Euro!

Najlepsze Gry:

Pokemon Yellow (Nintendo) - 124 000 000 Euro
Pokemon Blue (Nintendo) - 87 350 000 Euro
Pokemon Red (Nintendo) - 85 550 000 Euro
Pokemon Stadium (Nintendo) - 76 650 000 Euro

Dla porównania:

FIFA 2001 (Electronic Arts) - 44 900 000 Euro
The Sims (Electronic Arts) - 36 200 000 Euro
Diablo 2 (Havas Interactive) - 25 100 000 Euro
Tomb Raider 4 (Eidos) - 22 550 000 Euro
Tony Hawk's Skateboarding 2 (Activision) - 20 550 000 Euro
Rayman 2 (Ubi Soft) - 16 300 000 Euro

Nintendo i marka Pokemon po prostu znokautowali wszystkich. Na uwagę zasługuje fakt, że w Polsce dzieje się coś bardzo podobnego (Pokemon i konsola Gameboy sprzedaje się lepiej niż wiele flagowych produkcji na PC) i to bez specjalnego rozgłosu czy reklamy. Mamy więc do czynienia z fenomenem trudnym do wyjaśnienia. Żeby zrozumieć, o co właściwie w tym wszystkim chodzi, trzeba by chyba sięgnąć do czasopisma Kawaii. Dziennikarze z tego czasopisma znajdują się na grach i kulturze Pokemon najlepiej.



Prestiż i VIP-y

Dotowany przemysł rozrywkowy we Francji radzi sobie nad wyraz dobrze. Rząd płaci i wymaga. Mowa tu o prawdopodobnie olbrzymich



pieniędzy, dzięki którym firmy z kraju Napoleona wyrosły na gigantów zdolnych do wykupywania amerykańskich i brytyjskich konkurentów. Nie dziwi więc obecność na największej imprezie targowej we Francji osoby pokroju premiera rządu - Lionela Jospina. Przyjechał do Cannes w towarzystwie równie dostojnym, co on sam, towarzysza mu bowiem pani Catherine Tasca - minister kultury i komunikacji. Premier odwiedził ważne stoiska, a na dłużej zatrzymał się przy królestwie rządowym przez pana Bruno Bonnella - czyli przy Infogrames. Bruno lubi się pokazywać w doborowym gronie, a rządowi Francji jego osoba z pewnością ujmie nie przynosi. Wizytę przy stoisku wystawowym Infogrames dodatkowo podkreślał występ trzech mocno opalonych i skąpo ubranych piosenek śpiewających i tańczących muzykę techno.



Longsoft z Techlandem próbowali omawiać plany wydawnicze w ukryciu, ale czujny reporter ich podpatrzył.



Premier doskonale rozumie i docenia rolę informatyki w nowoczesnym społeczeństwie. Przyszłość należy do tej gałęzi przemysłu i do młodych ludzi przecierających szlaki w komputerowej rozrywce, internecie i cyfrowych technikach przekazu. Dlatego głównym celem jego "pielgrzymki cyfrowej" byli zawodnicy biorący udział we współzawodnictwie



nowych talentów (Milia's New Talent Competition). Udział w tym przedsięwzięciu zgłosiły uniwersytety z całej Europy, jednak tylko niektóre z nich zostały zakwalifikowane do finału w Cannes. Projekty musiały odznaczać się niekonwencjonalnym podejściem do zastosowań informatycznych. Niestety nasze uniwersytety nie brały udziału w imprezie. Może za rok to się zmieni. Radzę zajrzeć na stronę www.milia.com, żeby już dziś pomyśleć o nowej edycji konkursu.

Polskie gry

Nie zabrakło za to naszych producentów gier na targach. Wiele satysfakcji sprawiła mi obecność firm Techland i Longsoft Games. Techland kolejny już raz udowodnił, że potrafi robić gry na wysokim europejskim poziomie. Ich nowa propozycja - Chrome, której demo już niebawem



zamieścimy na naszym CD, prezentuje się nie gorzej niż Delta Force. Nie chciałbym chwalić dnia przed zachodem słońca, ale zanosi się chyba na spory hit. Longsoft prezentował z dawną zapowiadaną i wielokrotnie wzmiankowaną przez nas grę Voter Golem. Jest to podwodny RTS z przepiękną grafiką. Pamiętacie jeszcze naszą okładkę z września 1998 roku? Tak, to ta sama gra!

Gry z telefonu

Okazuje się, że po wielkim zachłystnięciu się Internetem, po którym do dzisiaj wiele firm ma jeszcze większą czkawkę, tegoroczna Milia postawiła na nowe platformy do gierowania. Rozumiem zaoroczenie Playstation 2 czy X-Boxem, o którym dość głośno mówiło się w Can-



nes, ale ze zdumieniem patrzyłem na miniaturowe konsolki, palmtopy i telefony oferujące gry prezentujące grafikę, jaką znamy z prehistorii komputerowej rozrywki. Czy oznacza to, że ewolucja rozgałęzia się i zaczyna biegać oddzielnymi torami? Czy jesteśmy świadkami narodzin nowych technologii umożliwiających granie na niespotykaną dotąd, masową skalę? Czy też jest to tylko fanaberia i kaprys kilku wizjonerów, którzy uwierzyli, że można na nowo stworzyć istniejący już od dawna porządek rzeczy?

Nowinki techniczne to generalnie domena tych targów. Prawie niemożliwe wydaje się obejście ich wszystkich. W części sprzętowej tego numeru CD-Action opisałyśmy na przykład kieszonkową kamerę Intelu umożliwiającą granie w kosza na ekranie monitora za pomocą rąk. Małe przyrządy do wysyłania e-maili czy cała gama palmtopów czasami prezentują się dość egzotycznie jak na polskie warunki, ale kto wie, czy nie wyprą one już wkrótce tradycyjnych urządzeń telekomunikacyjnych.

Milia z pewnością jednak nie wyprze z rynku targów z definicji nastawionych na gry. Czekajmy cierpliwie na wieści z E3 i ECTS 2001. Podobno szykuje się kolejny przełom technologiczny w tej dziedzinie. Już dziś nie mogę się doczekać!

Zibi



Amerykanin z "radziecką" ksywką

Rozmowa z Czarnym Iwanem

Sieganie po rosyjską symbolikę, zwłaszcza w przypadku dziennikarzy przemawiających do młodzieży, może skończyć się niepowodzeniem w świecie i kraju, gdzie największe szanse na zdobycie popularności mają ci, którzy żyją i mówią po amerykańsku. Mamy u siebie w redakcji człowieka, który w tych sprawach idzie pod prąd. Tylko dwa słowa: Czarny Iwan, a tyle pozytywnych skojarzeń, mimo wszystko... Gdybyście tylko mogli zobaczyć te kosze listów od fanów, te wyciągnięte ręce fanek piszcących na sam jego widok, kiedy pojawia się na targach komputerowych, albo te z zawieszoną spoglądającą oczy kolegów redakcyjnych, zgrzytających zębami za każdym razem, gdy Czarny Iwan otwiera kopertę z kolejnym zdjęciem i ofertą matrymonialną od jakiejś pięknej jak marzenie nastolatki. W czym tkwi tajemnica jego sukcesu? Spróbujmy podejść go tak, żeby udowodnić, że nie zasłużył sobie na to wszystko. Może wtedy dziewczyny przejrzą na oczy.

CDA: Jak mogłeś wybrać sobie taką ksywkę? Wszyscy pięknie i po amerykańsku nazywają się jak cywilizowani ludzie, a ty? Co chcesz tym udowodnić?

Czarny Iwan: Ja nie znamu. Prawde powiedziawszy, ksywka niewiele ma wspólnego z naszym wielkim sąsiadem, chociaż, jak wiadomo, wielu było rosyjskich Iwanów, którzy zapisali się na kartach historii. Iwan III Srogi czy Iwan IV Groźny nie są jednak moimi idolami. Czarny Iwan jest postacią, która pojawia się w książce z gatunku s.f. niejakiego pana Ingłota, a zażyłowanej "Inkwizitor". Ów Iwan to osobnik nieco wyalienowany, bowiem preferowaną przez niego formą przekazu werbalnego jest metoda zerojedynkowa.).

Inna sprawa, że moja babcia urodziła się w Sankt Petersburgu, a więc gdyby nie II wojna światowa, mógłbym mieć teraz na imię Misza, Kola czy inny Stiepan.

Z kolei "czarny" to szalenie interesujący kolor, a zarazem nawiązanie do czarnej dziury, kollapsara, jądra Galaktyki i... już mnie macie.). Tak naprawdę ksywka po prostu mi się podobała, skorzystałem z niej dla żartu i tak już zostało.

CDA: W porządku. Zostawmy więc sprawy nazewnictwa i porozmawiajmy o krzepie, czyli tak zwanej kulturze fizycznej. Prawdopodobnie wielu wyobraża sobie ciebie jako osobę o nadludzkich rozmiarach i marsowym obliczu. To nieuniknione skojarzenie z kniaziami rosyjskimi. Pewnego rodzaju rosyjska odmiana (przepraszam za uparte nawiązywanie do tego) supermana. A przecież to jasne, że młody człowiek spędzający godziny, dni, tygodnie, miesiące, a nawet lata przed monitorem komputera nie może poszczycić się dobrym wyglądem. Wiadomo - brzuch zaczyna obwisać szpetnie na kolana, oczy purpurowieją, stają się wulgiastą, a w ich kącikach



sączy się ropa. Poza tym stawy zgrzytają w kolanach i łokciach, palce u rąk nabierają szponiastego wyglądu. Nie chcę już nawet mówić, co się dzieje z umysłem takiego osobnika. Ile to już lat tak intensywnie sobie pogrywasz?

Czarny Iwan: Mam swoją receptę, dzięki której nie zmieniam się w garbatego trolla o przekrwionych oczach. Przede wszystkim serwuję sobie codziennie końską dawkę sportu. Z rana tamie dla rozgrzewki podkładam kolejowe (preferuję drewniane, bo lubię zapach lasu). Potem robię supły na szynach tramwajowych i patrzę, co będzie, gdy nadjeżdże tramwaj. Gdy docieram wreszcie do pracy, moja aktywność zostaje poważnie ograniczona, bowiem muszę ślepieć te kilka godzin przed moni-

torem. Co pewien czas podnoszę jednak kolanami biurko z całym majdanem. To doskonałe ćwiczenia na mięsień brzuchaty tydki. Żałuję, że sufit jest tak wysoko, bo z chęcią bym się z nim posiłkował. Po pracy koncentruję się na robotkach domowych, praniu, gotowaniu, myciu okien. Bardzo lubię wysyłać i haftować, dlatego często siadam z igłą nad moim niebieskim uniformem i zastanawiam się, co tu jeszcze zmienić lub ulepszyć. Przy okazji trzeba wreszcie wyjaśnić, że literka S na mej szerokiej, muskularnej piersi nie oznacza Supermana, tylko jest pierwszą literą nazwiska.

Ile to już lat? Wstyd się przyznać. Nie zaczynałem bowiem od ZX Spectrum ani nawet od ATARI. Moim pierwszym komputerem była Amiga 500 z twardym dyskiem A590 (naówczas to potęgą, dysk miał pojemność 20 MB). Oczywiście wcześniej straciłem majątek na automatach do gier, co uratowało Billa Gatesa przed konkurencją. Na pewno będzie to grubo ponad 10 lat temu, czyli chyba właśnie wtedy, kiedy uświadomiłem sobie, że nie ma takich istot jak Muminki. Poza tym gry komputerowe wciąż gnęły mnie po czubek najdłuższego włosa na szczycie głowy właśnie dlatego, że fikcyjne, często bajkowe światy dają się modyfikować. Można w nim uczestniczyć. To fantastyczny świat, w którym nie jesteśmy tylko widzami (jak w książkach), lecz również uczestnikami. Nic więc dziwnego, że seria HOMM jest moja ulubiona.

CDA: A jakiej serii nie lubisz? Powiedz, jakie powinny być gry, żeby zasłużyły sobie na twoje najszczerze, najwyższe uznanie?

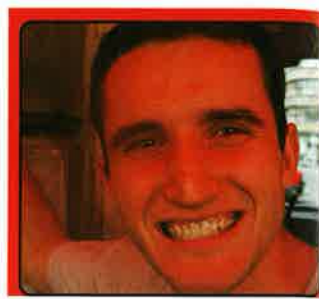
Czarny Iwan: Przede wszystkim powinny być wymiarowo modelowe, czyli 90-60-90. Ale to oczywiście ideał, do którego niemal każdej brakuje. Nie chciałbym publicznie przyznawać się, których gier i jakiego ich rodzaju nie darzę szczególną atencją, ale mogę powiedzieć, że nie lubię tych, które mają zbyt dużo kompaktów. Z zasady odejmuję im wówczas tyle punktów, ile jest dodatkowych płyt (dlatego też nie opisywałem np. Baldur's Gate czy Final

Fantasy VII). Jestem też surowy, jeśli idzie o karty rejestracyjne (layout) czy też brak koszulki z nadrukiem wewnątrz pudełka.

A tak na serio, nie przepadam za grami sportowymi. Po prostu mnie nie bawią i tyle, chociaż swego czasu z zapalem pogrywałem w Sensible Soccer. Jak dla mnie, dobra gra powinna sprawić, że wszystko poza nią traci znaczenie. Oczywiście nie każę nikomu umierać z głodu i pragnienia z czołem przylepionym do szkła monitora, ale coś w tym jest i przynajmniej lekkie śsanie w żołądku jest bardzo wskazane.).

CDA: Masz to wyjątkowe szczęście, że wywiad z tobą ujrzy światło dzienne w jubileuszowym numerze CDA. Czy uważasz, że kryje się w tym jakaś głębsza symbolika?

Czarny Iwan: Może tylko w sensie kosmologicznym. W kosmosie, który Bóg powołał do istnienia przez swe stworzenie "Niech się stanie", wszystko jest symbolem, a w nim żywioły. Do czterech podstawowych żywiołów dopisałbym siebie, dzięki czemu uzyskujemy magiczną liczbę, mantrę - pięć - nowy symbol uniwersum. Piątka symbolizuje też pięć lat czasopisma, a więc swoistą pełnię i zamknięcie pewnego okresu. Tak tworzy się nowa jakość o metafizycznej doniosłości, obraz porządku świata, którego jestem nieodrodnym składnikiem.). CD-Action to tygiel, w którym ścierają się na co dzień różne pomysły, nieraz wizje. To miejsce pracy wielu świetnych ludzi, których naprawdę cenię. Myślę, że przed nami kolejne (i nie ostatnie) pracowite pięć lat. Mam nadzieję, że wszelkie organy administracyjne Wydawnictwa i moje organy wewnętrzne zniechęcą tę presję. Pozdrawiam. Przy okazji, dziękuję Czytelnikom za listy, które stanowią dla mnie nieocenione źródło inspiracji.



CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Sepa multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Dzieci mogą dowiedzieć się, jak powstają śnieżynki, co to jest Układ Słoneczny czy z jakich elementów składa się herb. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.



Szosa Poznańska 5, 62-081 Przemierowo k. Poznania
tel. +48 (61) 8142701, fax +48 (61) 8142294
e-mail: info@impresja.com.pl, http://www.impresja.com.pl

ZABYTKI POLSKI

Seria multimedialnych dysków przedstawiająca najpiękniejsze, a przede wszystkim bliskie każdemu Polakowi miejsca w naszym kraju. Dyski są przygotowane w formie bogato ilustrowanych albumów, wzbogaconych odpowiednią muzyką, animacjami i fragmentami filmów. Oglądanie albumów jest nie tylko multimedialną wędrówką po zabytkach Polski, lecz także podróżą przez stulecia naszej historii. Dopelnieniem multimedialnego albumu o Jasnej Górze jest płyta muzyczna pt. „Auditum de coelis”. Prezentowana na płycie muzyka sakralna została „odkryta” w jasnogórskim archiwum i opracowana na podstawie zachowanych tam rękopisów.



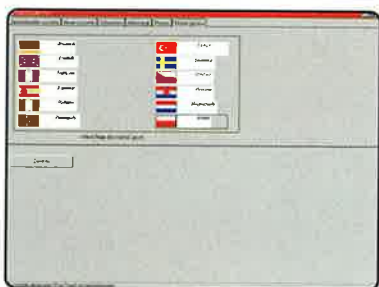
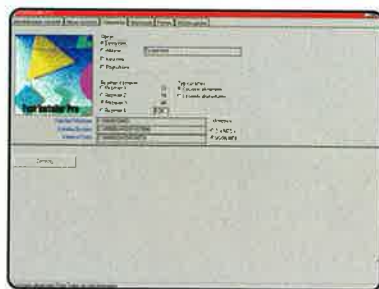
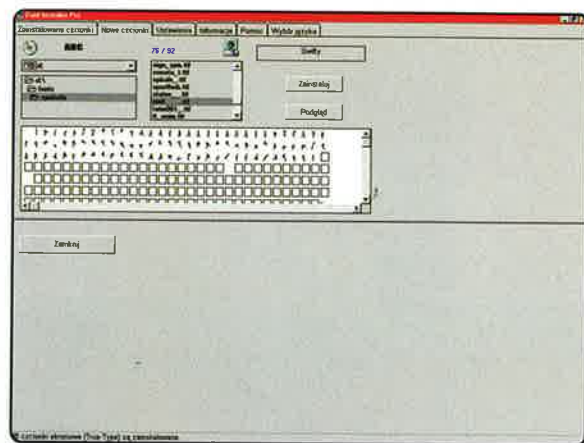
Nazwa firmy (jeśli nabywca jest firmą)	Imię i nazwisko	Kod	Miejscowość
Ulica			
Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuje się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (ceny uwzględniają VAT; koszty przesyłki pokrywa IMPRESJA SA):			
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie”	11	cena 49,- zł	ilość
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie”	12	(inne opakowanie); cena 79,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Wawel”	13	cena 65,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Wawel”	14	cena 79,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Jasna Góra”	15	cena 119,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga”	16	cena 75,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Ziemia wa Wszelchwiecie”	17	cena 69,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi”	18	cena 69,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja”	19	cena 39,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja”	20	cena 39,- zł	egz.
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja”	21	cena 39,- zł	egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”	22	cena 29,- zł	egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99”	23	cena 15,- zł	egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98”	24	cena 9,- zł	egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	25	cena 9,- zł	egz.
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	26	cena 2,90 zł	egz.
CD-Audio pt. „Auditum de coelis”	27	cena 29,50 zł	egz.
11) na jednym CD-ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa			
12) cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji			
13) Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP) i upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-081 Przemierowo k. Poznania do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.			
14) Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.			
Data	Podpis		

Font Installer Pro

Font to cyfrowa postać pisma, czyli zapisany w postaci cyfrowej obraz kroju pisma (zestaw informacji o kształtach liter i znaków określonego kroju). Nazwa pochodzi od angielskiego słowa fount (kroń), które w tradycyjnym zecerstwie i giserstwie (daw. odlewnictwo czcionek) oznacza właśnie odlany komplet czcionek. W Polsce zamiennie do słowa font używa się określenia - czcionka. Częściej jednak ma ono oznaczać konkretny kształt znaków fonu komputerowego. Określenie nie jest do końca poprawne, bowiem czcionka to przecież rodzaj nośnika drukarskiego, podstawowy materiał zecerski służący do techniki druku wypukłego.

Andrzej Sitek

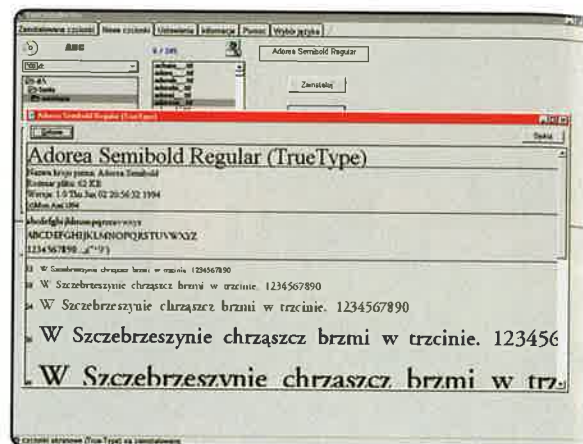
Czcionki, których używamy, pisząc choćby w najpopularniejszym edytorze tekstów, jakim jest Word, wybieramy z menu programu, który korzysta z bazy systemu Windows. Lista fontów znajdujących się w systemie po jego zainstalowaniu często okazuje się dla użytkownika zbyt skromna. Zazwyczaj sięgamy wówczas po pakiety, specjalnie przygotowane płyty z zestawami fontów najróżniejszego autoramentu. Instalacja nowych krojów jest banalnie prosta, ale warto wiedzieć, że spontaniczne rozbudowywanie zawartości katalogu z czcionkami może mieć dość niemiłe konsekwencje. W pogoni za uatrakcyjnianiem wyglądu tworzonych dokumentów można bowiem wpaść w pułapkę. Efektem zbyt rozbudowanego katalogu fontów będzie znacz-



ne wydłużenie ładowania systemu i jego wolniejsza praca po uruchomieniu. Niektóre programy pozwalają zapanować nad tym zjawiskiem, inne służą do organizacji i poprawnej instalacji fontów w naszym systemie. Wśród narzędzi tego typu na uwagę zasługuje nowa aplikacja z TopWare Interactive zatytułowana Font Installer Pro.

Program, jak sama nazwa wskazuje, nie jest narzędziem, które pozwoli na kontrolę naszego systemu przed przeładowaniem, lecz umożliwi jedynie wybór określonej czcionki z bibliotek zawartych na płycie oraz poprawne jej zainstalowanie. Powracając jeszcze na chwilę do wątku przeładowania systemu, dopowiem tylko, że spowolnienie pracy systemu daje się odczuć po załadowaniu do tegoż powyżej 200 krojów. Z kolei, jeżeli zainstalujemy ponad 800 fontów, możemy nawet doprowadzić do uszkodzenia rejestru systemowego, gdyż położenie do każdego kroju jest zapamiętywane właśnie tutaj. Trzeba również pamiętać, że porządknie przygotowany font występuje w co najmniej czterech odmianach (Plain, Bold, Italic, Bold Italic), tak więc licząc swoje fonty, niektóre należy jeszcze pomnożyć. Stąd też, mimo że w systemie znajduje się np. niecałe 100 krojów, w rzeczywistości może ich być ponad czterysta.

Font Installer Pro to przede wszystkim baza różnorodnych krojów. W sumie zawarto ich na płycie CD aż 1111 i dla łatwiejszej nawigacji podzielono na kategorie (nowoczesne, szeryfowe, farsane, artystyczne, pismo ręczne, symbole). Należy jednak pamiętać, że fontów z polskimi znakami diakrycznymi jest ogó-



tem 245. Oczywiście nie jest to zarzut, bowiem trudno wymagać, aby np. obszerny katalog fontów symbolicznych zawierał polskie czcionki.

Font Installer Pro to również wygodne narzędzie, które jako programik służący jedynie do instalacji czcionki ma całkiem spore możliwości. Program ma klasyczną okienkową strukturę, która umożliwia bezproblemową nawigację. W zakładce "Zainstalowane czcionki" znajdziemy wszystkie nasze dotychczasowe fonty. Aby wzbogacić ich listę, wystarczy wybrać kolejną zakładkę: "Nowe czcionki". Wyboru można dokonać poprzez zaznaczenie określonej czcionki z listy. Możliwe jest również wyszukanie danego kroju za pomocą przeznaczonych do tego celu narzędzi. A dołu pulpitu programu znajduje się informacja o liczbie zainstalowanych obecnie fontów TrueType. Po zaznaczeniu dowolnego kroju z listy po prawej stronie pojawi się jego pełna nazwa. W okienku poniżej możemy zobaczyć, jak prezentuje się czcionka. Oprócz tego warto kliknąć okienko "Podgląd", gdzie umieszczono wszystkie informacje o czcionce (nazwa kroju pisma, wielkość pliku, wersja), jak również tradycyjne zdanie "W Szczębrzeszynie (...)". Zaprezentowane w kilku wielkościach czcionki. Okno "Podgląd" pozwala również na wydrukowanie testowej strony z zaznaczoną czcionką. Dodatkowe opcje w katalogu "Ustawienia" oraz wybór języka spośród 12 proponowanych dopełniają możliwości aplikacji z TopWare Interactive.

Cena programu wynosi 29 złotych. Podobnie jak większość wydawanych ostatnio tytułów na rynku gier, program Font Installer Pro ma wygodne, praktyczne pudełko DVD. Dla osób, które poszukują ciekawych, interesujących fontów z polskimi znakami diakrycznymi propozycja firmy TopWare, będzie na pewno atrakcyjna.

Fonty

Używane w komputerowych programach edytorsko-graficznych oraz w profesjonalnych nasświetlarkach fotokładu fonty to tzw. Type-1 - fonty PostScriptowe, których znaki opisane są za pomocą krzywych Béziera, tworząc obwiednie (kontury) kształtów znaków, pozwalające przekształcać litery jako obiekty graficzne zależnie od potrzeb i możliwości używanego oprogramowania (zmiana stopnia pisma, transformacja kształtu, cieniowanie, zmiana wypełnienia konturów etc.). Istnieją także fonty, w których obwiednia jest definiowana za pomocą innych krzywych matematycznych, np. windowsowe fonty TrueType czy TeX-owe fonty programu Metafont.

Używane są również fonty bitmapowe (bitmapped fonts), w których kształty poszczególnych znaków zdefiniowane są jako wzory bitowe (mapy bitowe) - każdy stopień pisma musi posiadać własny zbiór takich „bitowych obrazków”. Rozróżnia się jeszcze tzw. fonty ekranowe (screen fonts), definiujące obraz litery na ekranie monitora.

TITAN

NOWA ZIEMIA

WYRUSZ Z BOHATERAMI FILMU
W FANTASTYCZNĄ PRZYGODĘ
W POSZUKIWANIU TITANA.
MNÓSTWO NIEZAPOMNIANYCH PRZEŻYĆ!



INFO • INFO • INFO
Producent:
HEMMING
Dystrybutor:
TopWare Interactive
Tel. (033) 8130316
Internet:
http://www.topware.pl
Wymagania:
95/98/ME/NT/2000
Cena:
29 zł

Wesołe przedszkole Bolka i Lolka



Gdańska firma Aidem Media znana jest na rynku polskim przede wszystkim z programów edukacyjnych dla dzieci. Na łamach CDA prezentowaliśmy kilka ciekawych produktów firmy, m.in. cykl programów z serii "Edukacja XXI wieku". W Aidem Media postanowiono również odkurzyć i zaprezentować dzieciom starszym bohaterów polskich bajek. Reksio, Koziołek Matołek, Bolek, Lolek i Tola ponownie zawitali do naszych domów, jednak w nieco innej roli.

Andrzej Sitek

Tym razem nie chodzi tylko o zabawę, lecz również o naukę. Rok temu w CDA pojawiła się recenzja programu "Bolek i Lolek na tropie zaginionej książki ortografii". Warto wspomnieć, że trzyczęściową serię rozpoczyna program zatytułowany "Bolek i Lolek. Pamiętnik z podróży", natomiast dzisiejszym bohaterem będzie ostatnia część z serii, czyli "Wesołe przedszkole Bolka i Lolka".

Zgodnie z nazwą, program kierowany jest do najmłodszego odbiorcy, tzn. dzieci w wieku 3-6 lat. Zabawy i gry zamieszczone na płycie zostały tak pomyślane, aby małe dziecko mogło bez problemu, samodzielnie uporać się z zadaniami. Nawigację ułatwia intuicyjny interfejs - w prosty sposób można dostać się do wszystkich siedmiu elementów programu. Wystarczy kliknąć jedną z bajkowych postaci w menu głównym, aby rozpocząć zabawę. Każda z prezentowanych gier ma nieco inny charakter. Razem składają się na kompletny zestaw, dzięki któremu dziecko rozwinię umiejętności sprawnego liczenia i kojarzenia. Pozna także literki alfabetu, figury geometryczne, wykaże się spostrzegawczością i logicznym myśleniem. Program opracowano oczywiście

w języku polskim; wysoka jakość nagrań dźwiękowych i ciepły oraz przyjemny głos lektora zachęcają malca do zabawy. Na siedem gier w aplikacji zapewne większość będzie znana dziecku z publikacji papierowych dla najmłodszych. Kolorowanki, chyba najpopularniejsza zabawa wśród naszych milusińskich, składają się z 24 obrazków, które trzeba pomalować farbami ukrytymi w kaktusach. Podczas kolorowania lektor w zabawny sposób komentuje poczynania dziecka, sugerując mu np. wybór odpowiedniej farby. Rysunki można oczywiście dowolnie przeglądać i drukować. Trochę jednak szkoda, że narzędzie służące do wypełniania nie działa na zasadzie pędzla, lecz wlewa kolor na z góry określony fragment rysunku (np. spodnie postaci).

Zabawę, w trakcie której dzieci będą również liczyć i rozwiązywać proste zadania arytmetyczne, nazwano "Kropka w kropkę". Jest to inny wariant zabawy zatytułowanej "Połącz punkty". W tym zadaniu nasza pociecha musi pokonać bandytę w kropkowanym pojedynku. Po drodze wykaże się znajomością alfabetu, liczb i figur, klikając odpowiednie kropki umieszczone na tablicy. Nagrodą będzie nie tylko obrazek, który pojawi się po połączeniu punktów, ale również zabawna animacja.

Ćwiczenie poprawiające pamięć dziecka kryje się w... "Lodówce Yeti" - tak zowie się gra, w której mały odbiorca będzie pomagał Yeti w uzupełnieniu zawartości lodówki. Okazuje się, że Yeti obiecał znajomemu Eskimosowi popilnować zawartości jego chłodziarki. Niestety, produkty z niewiadomych przyczyn znikają jak kamfora i teraz trzeba je na powrót ułożyć, i to tak, aby podejrzliwy Eskimos nic nie zauważył. Gra składa się z 20 rund, a najlepszy wynik gracza zostaje automatycznie zapamiętany.



W "Wesołym przedszkolu Bolka i Lolka" nie mogło zabraknąć ćwiczenia poprawiającego spostrzegawczość. Takim zadaniem będzie dla malca bardzo popularna zabawa "Znajdź szczegół". Tradycyjnie już trzeba wyłowić różnice w dwóch bardzo podobnych obrazkach. Przy okazji warto dodać, że obrazki są bardzo ładnie i starannie namalowane. Zabawa jest prawdziwą przyjemnością.

Nieco inne wyzwanie stawia przed dzieckiem "Memo" - ćwiczenie, w którym trenujemy pamięć. Zabawa przeznaczona jest dla dwóch graczy i ma trzy stopnie trudności. Gracz może oczywiście zmierzyć się również z komputerem. Dwie zabawne ośmiornice ukrywają w swych maczkach duże, żółte muszle. Gra "Memo" to odmiana znanej gierki "Pairs" - gdzie należy zapamiętać symbol karty i połączyć go z identycznym znakiem. W wypadku "Memo" nie zapomniano o tak istotnej rzeczy jak stopniowanie trudności gry, co pozwoli pobawić się z ośmiornicami nawet całkiem małym dzieciom.

Wspomniane ośmiornice i innych bohaterów bajki spotkamy także w "Układance" - serii 24 puzzli. Każdy z obrazków można ułożyć na trzy sposoby: jako puzzle klasyczne, przekładane lub przesuwane. Różnica między sposobami układania jest zarazem różnicą w trudności zabawy. Najłatwiej bawić się w puzzle klasyczne, które dają dużą swobodę w układaniu obrazka, pozwalają dowolnie przenosić poszczególne elementy i trwale łączą raz dopasowany obrazek. Najtrudniej jest z puzzlami przesuwanymi, które wymagają wypracowania odpowiedniej strategii. Oczywiście we wszystkich układankach dostępny jest podgląd, a także zmiana liczby klocków.

Program przygotowany przez Aidem Media jest praktycznie pozbawiony wad. Bardzo wysoka jakość wykonania zarówno graficznego, jak i dźwiękowego, wspo- że świetnymi ćwiczeniami składa się na produkt wart polecenia. Program zapewni dziecku wiele godzin zabawy, a przy okazji dostarczy wiedzy z zakresu przedszkola i zerówki. Cena programu to 49 zł, a więc na pewno nie za dużo. Polecam.

Sokrates 101 prostych ćwiczeń



"Sokrates; 101 prostych ćwiczeń" to pierwsza część serii, na którą składają się jeszcze programy "Sokrates; 102 ciekawe zadania" oraz "Sokrates; 103 fascynujące eksperymenty". Programy zostały wykonane przez belgijską firmę Lascaux, natomiast spolszczenia i opracowania materiału podjął się w Polsce Techland.

Andrzej Sitek

Seria Sokrates to programy edukacyjne dla dzieci w wieku 3-12 lat. Sokrates 101 przeznaczony jest jednak dla najmłodszych (3-5 lat). Zgodnie z nazwą, na płycie zamieszczono 101 różnego rodzaju gier i zabaw, będących jednocześnie podstawą edukacyjną, którą dziecko powinno wnieść do szkoły podstawowej. Liczba i różnorodność zabaw (zgadywanki, układanki, labirynty i inne) jest podstawową zaletą programu. Jednocześnie zakres umiejętności i wiedzy, które nabywa mały odbiorca pracując z programem, sprawia, że dziecko zyskuje sporą wszechstronność. Biorąc pod uwagę różnorodność wyzwań, jakie postawi przed nim szkoła podstawowa, przygotowanie malca można i należy rozpocząć przez proces edukacji w domu. "Sokrates; 101 prostych ćwiczeń" wydaje się być programem, który doskonale posłuży do tego celu.

W przypadku aplikacji komputerowych dla tak młodego odbiorcy konieczne jest, aby miały one właściwą, prostą budowę. Zasady gier oraz zabaw muszą być jasne i przejrzyste. Tak jest właśnie w programie "Sokrates 101". Po uruchomieniu aplikacji przenosimy się od razu na główny pulpit, skąd można się dostać do wszystkich gier zawartych na płycie. Oprócz ich symbolu graficznego, zabawnej ikonki, są one podpisane, co ułatwia nawigację. W sumie jest to dziesięć różnorodnych gier, z których każda ma 9-10 poziomów, czyli kolejnych plansz o wzrastającym stopniu trudności. Taka konstrukcja powoduje, że dziecko musi zmierzyć się z kolejnym wyzwaniem, jednak wydaje się, że zabrakło tu elementu motywacji czy też nagrody, który mobilizowałby malca do jeszcze większego wysiłku. Jeżeli np. wybierze zadanie zatytułowane "Kształty", stanie przed wyzwaniem polegającym na dopasowaniu elementów różnorodnych przedmiotów (lub też po prostu figur) do odpowiednich foremek. Jeżeli dobrze rozwiąże zadanie, czyli umieści klocki w foremkach, usłyszy jedynie fragment jakiejś melodii. Oczywiście nie jest wcale konieczne, aby rozległy się fanfary, monitor zaczął świecić na różowo, a malce od razu został nagrodzony pełnometrażowym filmem animowanym, jednak jakieś podkreślenie dobrze wykonanego zadania jest na pewno wskazane.

W programie Lascaux, po uporaniu się z problemem dziecko może sobie jedynie popatrzeć na wynik swojej pracy i przejść do następnego zadania. I tak też przez dziesięć kolejnych

plansz. Troszkę to monotonna, a przecież to program dla dzieci, które należałoby bombardować na wiele sposobów, by nie straciły zainteresowania i chęci do zabawy. Zastrzeżenie to nie dotyczy wszystkich zabaw, ale zdecydowanie większość.

Inną wątpliwą dla mnie rzeczą jest system, za pomocą którego przenosimy się do kolejnego zadania. Do tego celu służą dwie "rękawiczki" umieszczone pod oknem gry. Brakuje tu jednak skrótów, który pozwoliłby wy dostać się np. z zadania piątego bezpośrednio do menu głównego. Malce zmuszony jest klikać przez pozostałe plansze zadań, co na pewno nie jest jakimś wielkim problemem, ale jednak niedogodnością.

Dziesięć skrótów - ikonki, umieszczonych w menu głównym, prowadzi do dziesięciu zadań o określonej formie i jednego zatytułowanego "Różne". Zgodnie z nazwą umieszczono tam kilka odmiennych, oryginalnych gier. Są to np. klasyczne "Kółko i krzyżyk", zadanie typu "Pamiętaj", "Rakieta", "Stwórz Marsjanina". W "Pamiętaj" trzeba otworzyć paczkę i zapamiętać, co zawiera. Dziecko musi znaleźć dwie takie same. Wówczas paczki o identycznej zawartości znikają.

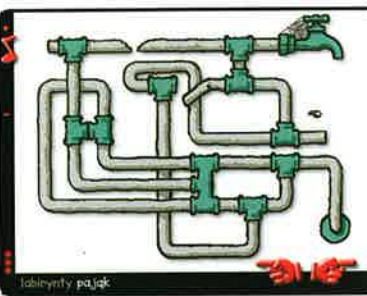
Aby uruchomić "Rakieta", trzeba tylko złożyć jej fragmenty w całość. Z kolei "Stwórz Marsjanina" to zabawa, dzięki której dziecko popuści wodze fantazji. Korzystając z gotowych elementów stworzy obraz najprawdźniejszego mieszkańca Marsa.

W "Różnych" znajduje się jeszcze cała masa innych, ciekawych i wesołych gier ("Stemple", "Wykreć numer", "Sześć ukrytych baśni", "Cztery w rzędzie", "Ułóż paczki", "Ustaw godzinę"). Dziecko na pewno będzie miało sporo frajdy - świetnie, że gier jest tak dużo. Naprawdę trudno się będzie znudzić.

W menu głównym znajdują się ponadto takie zabawy jak "Pary", "Mieszaj i łącz", "Liczby", "Literki", "Labirynt", "Układanki", "Więcej kształtów" i "Dźwięki". Każde z zadań koncentruje się na innym temacie. W "Dźwiękach" należy połączyć obrazki zwierząt z wydawanymi przez nie odgłosami. W pozostałych najmłodszy znajdzie np. wesołe i śmieszne labirynty, proste zadania arytmetyczne (dodawanie). Będą mogli pobawić się, uzupełniając literki w najprostszych słówkach, nauczyć liczyć do 9 itd.

Grafika jest ładna. Duże, kolorowe, rzucające się w oczy elementy obrazków są w sam raz dla jeszcze niewprawnego oka, które nie rozróżnia złąk precyzją szczegółów. Tło dźwiękowe również nie pozostawia wiele do życzenia. Natomiast brakuje trochę tła muzycznego, chociaż często jego rolę spełniają efekty dźwiękowe.

Ogólnie "Sokrates; 101 prostych pytań" jest produktem, który zasługuje na uwagę. Jest to program dobry, chociaż nie rewelacyjny. Cena mieści się w granicach rozsądku i wynosi 49 złotych.



INFO • INFO • INFO
Producent:
 Aidem Media
Dystrybutor:
 Aidem Media
Internet:
aidem.com.pl
Wymagania:
 P: 100 MHz, Windows 9x/
 2000, 32 MB RAM, CD-ROM
 4x, SVGA 1 MB
Cena:
 49 zł

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Lascaux
Dystrybutor:
 Techland, tel. (062) 7372747
Internet:
<http://www.techland.com.pl>
Wymagania:
 Pentium 166 MHz, 16 MB RAM,
 Windows 9x, CD-ROM 4x, karta
 graficzna z akceleracją 3D, karta
 dźwiękowa 16-bitowa
Cena:
 49 zł

DarkBASIC

Zapewne każdy z graczy miewał niekiedy żal do twórców swojej ulubionej gry. "Zapomnieli dodać kawalerię!", "ten goblin jest za mały/za duży/za zielony (niepotrzebne skreślić)" albo "fabuła jest bez sensu!" - takie i podobne uwagi padają nawet w stosunku do gier, które generalnie lubimy. Prawdopodobnie irracjonalna chęć poprawiania czyjegoś dzieła leży w naturze ludzkiej od zawsze, gdyż tego typu "poprawki" zgłaszano do obrazów, rzeźb, książek, a może nawet do malarstwa naskalnego. "Poprawiacz" siedzi w każdym z nas - choćby gatunek, który właśnie uprawiam (recenzja), jest dobitnym przykładem wytykania błędów w cudzym dziele.

Lord Y

Większości ludzi tendencja ta pozostaje zwykłe w sferze idei, jednak istnieją też tacy, którzy swoje tezy chcieliby wcielić w czyn. "Gra XXX jest mierna, choć pomysł był dobry" - no problem, napiszemy własną, gdzie wszystko rozwiążemy lepiej. Tu jednak zaczynają się schody...

Większość graczy nie ma pojęcia, ile pracy trzeba włożyć, by powstała gra, którą później dostają do rąk. Wiem z własnej praktyki (jestem zawodowym programistą i swego czasu nosiłem się z taką ideą), że coś z pozoru tak trywialnego jak scenariusz tylko wydaje się trywialne, dopóki nie spróbujemy przełożyć tego na papier, i to w takiej formie, by w oparciu o nią móc zaprojektować spójny i efektywny kod realizujący nasze zamierzenia. Idealistom wydaje się, że wystarczy znać składnię C++ i Pascal'a czy Basic'a i mieć dobry pomysł, by po prostu zasiąść za klawiaturą i "napisać grę". Prawda, niestety, diametralnie różni się od wyobrażeń. Gra, jak zresztą każdy inny program komputerowy, to przede wszystkim mozolne planowanie, przerabianie i uzupełnianie dziesiątki razy dokumentację; samo kodowanie (które laikom wy-



kownika), co jest zawzięcie tępiące przez każdego wykładawcę (generalnie zresztą słuszenie), ale załatwiający całą sprawę w ciągu niecałych dwóch minut! Zresztą, nawet korzystając z podręczników i dokumentacji, często trafiamy na fragmenty "nie do przebmienia". Niedowiarkom polecam lekturę DirectX SDK :).

Cóż zatem pozostaje? Albo pogodzić się z realiami (odpuścić sobie :), albo też poszukać drogi "na skróty". Taką alternatywą są wszelkiego rodzaju "gamemakery".

"DarkBASIC pozwoli ci tworzyć własne gry, dema, prezentacje i aplikacje biznesowe w łatwym do zrozumienia języku Basic (...)" - to (w tłumaczeniu) cytuję z pudełka, w którym, jak głosi dumny napis, znajdować się miał "The Ultimate 3D game creator". Wątpliwości ograniczyły mnie już w momencie, kiedy wziąłem rzeczony pudełko do ręki. Znanie powiedzenie głosi, że jeśli coś "jest do wszystkiego, to jest do niczego". DarkBASIC potwierdza tę tezę w całej rozciągłości, co za chwilę uzasadnię.



daje się sednem całego procesu) zajmuje w praktyce około dziesięciu procent czasu spędzonego nad projektem. W dodatku okazuje się, że nie wystarczy przerobić dwudziestu podręczników C++ opatrzonych podtytu-

Przytłumi wstęp o trudnościach pojawiających się przy tworzeniu gry nie służył, wbrew pozorom, "zapchaniu strony". Specjalnie rozpisalem się na ten temat, bowiem chciałem rozwiązać złudzenia, jakimi mamia nas między innymi twórcy DarkBASIC-a. Streścimy je pokrótce: otóż DB pozwala nam za pomocą niewielkiej ilości prostych instrukcji języka BASIC manipulować obiektami 3D (w formatach programów 3D Studio i 3D Studio MAX), grafiką 2D (w dwudziestu formatach), dźwiękiem WAV (w tym tzw. 3D audio) i MIDI, filmami AVI, a także wykorzystywać technikę "Force Feedback". Krótko mówiąc, jest to BASIC-owy interfejs do znanego engine'u - DirectX. Jak to zwykle bywa, wraz z programem dostarczana jest obszerna biblioteka obiektów wszystkich wymienionych typów, a także gotowe, przykładowe programy prezentujące ich praktyczne zastosowanie. To tyle, jeśli chodzi o charakterystykę.

Wydawałoby się, że nic więcej do szczęścia nie potrzeba. "Propagandówka" z pudełka głosi m.in., że stworzenie szeszcianu i obrócenie go wokół osi Z to cztery linie kodu, podczas gdy "w jakimkolwiek innym języku wymagałoby to setek, jeśli nie ty-

sięcy linii". Jest to zwykłe kłamstwo. W BASICU zajmuje to dokładnie tyle samo (jeśli nie więcej), tyle że funkcje te napisali za nas twórcy DB, a my jedynie je wywołujemy, podając nazwę i parametry. Tutaj pojawia się pierwszy wyraźny mankament: gotowe funkcje mają to o sobie, że robią tylko to, co zaplanowali sobie ich twórcy. O jakimkolwiek rozszerzeniu funkcjonalności czy modyfikacji możemy zapomnieć. W C++ i innych językach obiektowych rozwiązujemy poprzez utworzenie klasy dziedziczącej z danej nam przez autora. Zachowuje ona całą funkcjonalność pierwowzoru plus dodane przez nas elementy. Niestety DB oparto na "łatwym do zrozumienia" BASICU, w którym pojęcie klasy nie istnieje, a o "perwersjach" w rodzaju polimorfizmu czy funkcji wirtualnych możemy tylko pomarzyć. Jak "czytelny" jest duży plik kodu proceduralnego, wiedzą zapewne wszyscy, którzy się z takim czymś zetknęli. Dodatkowo twórcy DB w "prostych i czytelnych przykładach" namiennie używają zmienionych o wiele wyjaśniających nazwach typu "A", "B" czy "Z".

Wybór języka (BASIC) jest również powodem kolejnego słabego punktu programu - prędkości. Otóż język ten znany jest z wyjątkowo powolnego działania, co w połączeniu z nie najszybszym przecież DirectX-em (co ciekawe, profesjonalne testy wykazały, że im nowszy DirectX, tym wolniejszy) daje w efekcie "prędkość", która od biedy mogłaby zadowolić w turowej strategii, ale z pewnością nie w strzelaninie typu Quake. Do tego



dochodzi pamięciożerność. Obiekty 3D Studio zawierają mnóstwo informacji, które dla większości twórców gier są bezużyteczne. Stąd też w "prawdziwej" grze używa się zwykle samodzielnie stworzonego, zubożonego formatu, wymagającego jednak napisania konwertera, który potrafiłby z pliku 3DS wyciągnąć jedynie przydatne informacje. To samo dotyczy grafiki 2D. Przeważnie stosuje się tzw. "raw bitmaps", które zawierają tylko kolory kolejnych pikseli ekranu. Ma to taką zaletę, że podobny plik możemy bezpośrednio (bez żadnej obróbki) wrzucić do pamięci RAM karty graficznej i od razu ujrzeć efekt na ekranie. W przypadku np. JPG czy GIF-a najpierw musi odbyć się dekompresja, konwersja do "raw-a", a dopiero później właściwe rysowanie. Jak wspomniane czynniki oddziałują na prędkość gotowej "gry", nie muszę chyba mówić.

Jak widać, profesjonalnej gry w DB z pewnością nie stworzymy. Próbowaliśmy więc doszukać się w DarkBASIC-u choćby waleńców edukacyjnych. Niestety, takowych również nie znalazłem. Język BASIC jest wprawdzie w dalszym ciągu rozwijany przez Microsoft, ale to, co oferują twórcy DB, to archaiczna, dawno wymarła forma tego języka, nieporównywalna w żaden sposób ze znanym choćby z Worda Visual Basicem. Jeśli ktoś chce uczyć się programowania, to obecnie jedyny sensowny wybór stanowią C++ i jego "pochodne" - Java i nowy C# Microsoftu.

Cechą ostatecznie pograżającą DarkBASIC jest edytor. Jego funkcjonalność jest porównywalna do notepadu (a nawet słabsza), co w przypadku edytora dla programisty jest propozycją bardziej niż ubogą. Zapomnijmy o samodzielnym definiowaniu kolorów, podświetlanej składni, a nawet o zmianie irytującego czarnego tła. Autorom podpowiadam, że w API Windows istnieje klasa "RichEdit" oferująca funkcjonalność WordPadu - trywialna w oprogramowaniu i dająca znacznie większe możliwości. Rozbawiony rewelacyjnym środowiskiem Borland C++ Buildera 5.0, a także kilkoma (całkowicie darmowymi!!!) edytorami liniowego środowiska Enlightenment (GNOME), poczułem się jak w muzeum. Nawet Help w tym "rewelacyjnym" programie jest niestandardowy. Dlaczego autorzy trudzili się, tworząc własne ubogie wersje już istniejących i oferujących wiele więcej me-

chanizmów? To pytanie pozostanie prawdopodobnie bez odpowiedzi.

Reasumując: jeśli zamierzałeś/zamierzasz stworzyć grę, to zapomnij o DarkBASIC-u. Za niecałe 200 złotych można (legalnie!, np. w Empiku) zakupić pakiet Microsoft Visual Studio 6.0 Personal Edition, który oferuje kompilatory Visual Basic, C++ i Javy oraz obszerną dokumentację (w tym MSDN - biuletyn Microsoftu dla programistów - zapewnię, że niezwykle przydatny). Osobom pragnącym zdobyć gotową bibliotekę do obsługi 3D polecam natomiast (nieco droższy, ale wciąż poniżej tysiąca złotych) pakiet Borland C++ Builder 5.0 Personal Edition, do którego dołączane są (za darmo) dwa programy firmy Morfit - 3D Engine i Word Builder. Ostatecznie jest też darmowy Linux z biblioteką OpenGL (dużo szybszy odpowiednik DirectX-a). Poza tym należy jeszcze uzbroić się w ogromną cierpliwość i determinację...

SUPER KOREPETYCJE...

POPRAW OCENY...

ZOSTAŃ PRYMUSEM...



MATEMATYK

to największy na rynku polskim
MULTIMEDIALNY PROGRAM
DO NAUKI MATEMATYKI

z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum
i egzaminów do szkół średnich.
Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika
(2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!),
domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać
zadania domowe.

Gwarantuje szybkie postępy w nauce
i doskonałą zabawę!



Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii
języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej.
Zawiera doskonale opracowany podręcznik,
dyktanda o różnym stopniu trudności, teksty
i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym
korepetytorem, który pomoże Ci w nauce
oraz przygotuje na egzaminy
do szkół średnich.

GRATIS

KUP WYSŁKOWO

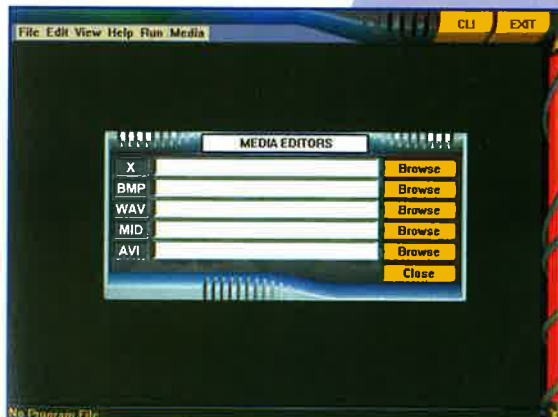
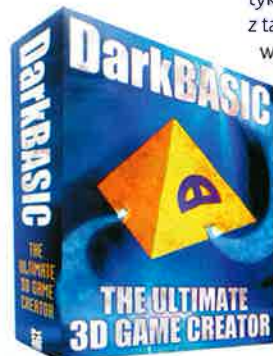
OTRZYMASZ GRATIS ... !!!



(071) 3134108

Faterbit A.P.H. • 55-200 Olawa • ul. B. Chrobrego 20c/15

* do ceny doliczamy koszt wysyłki



INFO • INFO • INFO

Producent:
Dark Basic Software Ltd.

Dystrybutor:
Guilchall Leisure

Internet:
brak danych

Wymagania:
P200, 32 MB RAM, CD-ROM x
4, Win 95/98/2000, karta
graficzna 4 MB RAM zgodna z
DirectX-em

Cena:
brak danych

Lepsze życie w Sieci

W sieci Internet można znaleźć zdecydowanie więcej niż tylko wirusy i gry - możesz w niej tropić antyrządowe spiski, rozpocząć karierę więdzmy czy sprawić, aby świat był lepszym miejscem. CDA ujawnia, jak zrobić wszystkie te rzeczy online!

Oprac. Łukasz Nowak

1 Chce... ...być zdziwiony
Możesz urozmaicić swoje surfowanie za pomocą generatora losowych odnośników Yahoo. Odkryjesz przy tym potęgę bezsensu.
<http://random.yahoo.com/bin/ryl>

2 Chce... ...być anonimowy
Wszystko, co robisz w Sieci, zostawia ślad - ukryj swoje poczynania za pomocą programów: Anonymizer i Freedom.
www.anonymizer.com, www.freedom.net

3 Chce... ...być cool
Niektórzy ludzie rodzą się "cool" - ale reszta z nas może oszukiwać. Stań się popularny, wkuwając pamiętnik Leonarda da Vinci.
www.davincisnotebook.com/cool.htm

4 Chce... ...być chorym
Jeżeli mrugające i świecące świstki serwisu Vomit.com nie sprawiają, że będzie ci niedobrze, to jesteś ulepiiony z twardej gliny niż my.
www.vomit.com

5 Chce... ...skopiować czyjąś ciężką pracę
Masz na wczoraj napisać wypracowanie z angielskiego? Odwiedź serwis Cheat Factory i skopiuj teksty innych ludzi - za darmo.
<http://cheatfactory.hypermart.net>

6 Chce... ...wiedzieć więcej o moim mieście
Jeżeli brakuje ci informacji o mieście, w którym mieszkasz, albo chcesz po prostu zdobyć aktualny program kin, odwiedź Nasze Miasto.
www.naszemiasto.pl

7 Chce... ...kupić rzadki plakat Radiohead
Zdobądź oficjalne gadzety filmowe i muzyczne ze stron Push Posters, które oferują olbrzymią kolekcję rzadkości.
www.pushposters.com

8 Chce... ...znać twarde fakty
Wypełnij swój mózg faktami dzięki Encyclopaedia Britannica - ale zrób to szybko, gdyż darmowa próba trwa tylko 14 dni.
www.eb.com

9 Chce... ...kupić boksujące zakonnice
Oryginalne boksujące zakonnice, gumowe kurczaki, sztuczne włosy do nosa... Archie McPhee jest świetnym sklepem dla kompletnych świrów.
www.mcphee.com

10 Chce... ...odnaleźć wewnętrzny spokój
Ucieknij od współczesnego życia i odkryj alternatywne religie, medytacje i wkurzającą muzykę w tle serwisu MyFuture.
www.myfuture.net

11 Chce... ...zbudować peceta
Odkryj uroki porażenia prądem, budując swój własny komputer - kompletną instrukcję znajdziesz w EHow.
www.ehow.com



11 Chce... ...uaktualnić moje oprogramowanie

Winfiles
www.winfiles.com
Jeśli szukasz sterowników, nowych programów, latek systemowych czy narzędzi, Winfiles.com powinien być pierwszym krokiem.

Windows Update
www.windowsupdate.com
Regularne wizyty w Windows Update są niezbędne, jeżeli chcesz utrzymać komputer w dobrym zdrowiu.

3dxf
www.3dxf.com
Nowe sterowniki do twojej karty graficznej są ciągle wypuszczane. Ściągnij najnowsze, aby cieszyć swoje gry.

Updates.com
<http://updates.zdnet.com>
Olbryzia kolekcja latek i uaktualnień, a także użyteczna funkcja "skanuj mój komputer", która robi całą brudną robotę za ciebie.

12 Chce... ...być wiedźmą
Ofiary z małych zwierzątek i wywoływanie demonów - to typowe poniedziałkowe zajęcia w zamku CD-A.
www.witchvox.com/xbasics.htm

13 Chce... ...ujarzyć rachunki telefoniczne
Placisz zbyt wysokie rachunki za Internet? Kontroluj je za pomocą świetnego polskiego programu.
www.polbox.pl/y/yas/rpm.htm

14 Chce... ...ściągać tony shareware'u
Wiele doskonałych programów to shareware. Wypełnij swój dysk najlepszymi z nich za pomocą Tucows i Download.com.
<http://tucows.cyf-kr.edu.pl>, www.download.com

15 Chce... ...sprawdzać e-mail z dowolnego miejsca
Zapomnij o laptopach i telefonach WAP - za pomocą MailStart możesz odebrać pocztę z dowolnego komputera w Sieci.
www.mailstart.com

16 Chce... ...znaleźć wewnętrzną siłę
Ucieknij od współczesnego życia i odkryj alternatywne religie, medytacje i wkurzającą muzykę w tle serwisu MyFuture.
www.myfuture.net

17 Chce... ...znaleźć wewnętrzną siłę
Ucieknij od współczesnego życia i odkryj alternatywne religie, medytacje i wkurzającą muzykę w tle serwisu MyFuture.
www.myfuture.net

Mój zawiodł mnie dwa razy...

- pierwszy raz, gdy nie mogłem drugi raz
- drugi raz, gdy nie mogłem pierwszy raz

z Twoim może być tak samo...

Ale nie musi - modemem Pentagram będziesz mógł... połączyć się za każdym razem!



Shadow Homologacja
Pracuje przy wyłączonym komputerze !!!
451.- 550zVAT
PENTAGuardTM w zestawie!
zabezpieczenie antyprzebiegowe do linii telefonicznych
nagranie do 60 wiadomości głosowych
zapis do 99 faktów
odłuch wiadomości bez włączania komputera
obsługa za pomocą 7 przycisków na modemie

- procesor Conexant (Rockwell)
- modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego
- szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- pamięć Flash - możliwość aktualizacji firmware'u
- automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący
- jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- polka instrukcja instalacji i obsługi
- Super Voice - polska wersja!

Diablo 56i Homologacja
139.- 170zVAT
procesor Conexant (Rockwell)
modem zewnętrzny - karta PCI
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
polka instrukcja instalacji i obsługi
praca z PC 486/Pentium

Diablo 56X Homologacja
245.- 299zVAT
procesor Conexant (Rockwell)
modem zewnętrzny, podłączony do portu szeregowego
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
polka instrukcja instalacji i obsługi
Super Voice - polska wersja!

Predator USB Homologacja
205.- 250zVAT
procesor ST
podłączenie: złącze USB
szybkość max 56kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
automatyczna sekretarka i telefon głosnomówiący, SVD
polka instrukcja instalacji i obsługi
Super Voice - polska wersja!

W ofercie również: Hex 56i (Conexant, PCI), Dark 56X (Lucent, port szeregowy), Dark 56i (Lucent, PCI), Astral MR (SmartLink, AMR), Dark MR (Lucent, AMR)

Modem Pentagram... chociaż nie viagra... zawsze Ci zagra!

17 Chcę...

...przejrzeć
zagraniczne
prognozy pogody

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jaka jest pogoda w Ulan Bator? Możesz się tego dowiedzieć w cnn.com, gdzie są dostępne nawet zdjęcia satelitarne. www.cnn.com/weather



18 Chcę...

...ściągnąć
demo najnowszych gier

Obejrzyj screeny, a później ściągnij demo najnowszych tytułów z serwisu Adrenaline Vault, który opisuje wszystkie kategorie. www.avault.com



19 Chcę...

...wyleczyć
katar

Zgodnie z informacjami w Internet Health Library katar nie jest niebezpieczny - poszukaj hasła "cold", żeby uzyskać wiele porad. www.internethealthlibrary.com

20 Chcę...

...oszukiwać
w Deus Ex

Utknąłeś w grze? Ściągnij kody ze stron Happy Puppy, które zawierają mnóstwo cheatów, poradników i nowinek. www.happypuppy.com

21 Chcę...

...zdradzić żonę



Poszukaj nowego partnera w serwisie Dating Direct i módl się, żeby twoja żona nie zainstalowała programu CyberSnoop, żeby cię szpiegowała. www.datingdirect.com, www.pearlsw.com

22 Chcę...

...przeszukać
polski Internet

Jeżeli chcesz szukać tylko na polskich stronach, użyj wyszukiwarki Infoseek serwisu Arena. <http://szukaj.arena.pl>

23 Chcę...

...dowiedzieć się
w końcu, co to jest MP3

Nadal nie za bardzo wiesz, do czego twoi kumple używają programów takich jak Winamp i Napster? Na stronach Wirtualnej Polski ci to wyjaśnią. <http://mp3.wp.pl>



24 Chcę...

...odmienić
serwisy WWW

Jeżeli nużą cię serwisy Web, przekształć je w surrealistyczną wizję poprzez "poetyfikację", oferowaną przez Poot Poot. www.pootpoot.com



25 Chcę...

...znać drogę
do San Jose

Daleka to droga - upewnij się, że jedziesz właściwą trasą, ściągnając mapę okolicy ze stron MapQuest. www.mapquest.com

26 Chcę...

...trochę się pośmiać

Serwis Kissthisguy jest uciechą kolekcją żółtych tekstów piosenek pop. Możesz także wysłać swoje własne. www.kissthisguy.com



27 Chcę...

...wiedzieć,
czy naprawdę
wylądowali
na Księżycu

Czy lądowanie na Księżycu było mistyfikacją? Zobacz "dowody" na stronach Moon Fake i zdecyduj sam. www.data-online.co.uk/moonfake.htm



28 Chcę...

...znaleźć
lepszą pracę

Masz już dosyć wrzeszczącego szefa i marnej pensyjki? Znajdź firmę, która doceni twój talent na stronach jobs.pl. www.jobs.pl



29 Chcę...

...kupić
Metal
Gear Solid

Przeczytałeś naszą recenzję i nie możesz już doczekać się samej gry - Tim-Soft oferuje najnowsze tytuły po rozsądnych cenach. www.timsoft.pl



30 Chcę...

...wydać
przyjęcie

Dowiedz się podstawowych rzeczy dotyczących przyjęcia na Learn2.com. Nie umiesz gotować? Weź szybki kurs w Online Cookbook. www.learn2.com, www.online-cookbook.com

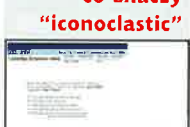
31 Chcę...

...znaleźć najniższe
ceny w Sieci

Zanim sięgniesz po swoją (albo tatusia) kartę kredytową, znajdź najtańsze oferty za pomocą serwisu Kelkoo. www.kelkoo.com



32 Chcę...

...wiedzieć,
co znaczy
"iconoclastic"

Możesz znaleźć dziwne słowa, rozszerzyć swoje słownictwo lub poszukać przekleństw w sieciowym słowniku Cambridge. <http://dictionary.cambridge.org>

33 Chcę...

...zdażyć
na pociąg

Nie trać godzin, czekając na opuszczonym peronie - sprawdź rozkład jazdy w internetowym serwisie PKP. www.pkp.pl

34 Chcę...

...obejrzyć sieciową doskonałość



35 Chcę...

...wiedzieć,
czym jest cieniowanie phong

Twórcy gier mają swój własny język. Użyj porad w Game Dictionary, aby przetłumaczyć ich żargon na coś normalnego. www.gamedictionary.com

36 Chcę...

...wiedzieć,
co jest
ze mną źle

Jeżeli coś strzyka, sprawdź WebMD, aby przekonać się, co złapiesz. Istny raj dla hipochondryków. <http://onhealth.webmd.com>

37 Chcę...

...znać wyniki
krykieta

Nie możesz żyć bez najnowszych rezultatów krykieta? Zapisz się do Cricket365, a dostaniesz codzienne informacje pocztą elektroniczną. www.cricket365.com



40 Chcę...

...wiedzieć,
kto reżyserował Pink Flamingos

Doskonały serwis Internet Movie Database jest wyladowany informacjami o filmach - zarówno o bestsellerach, jak i totalnych szmirach. www.imdb.com

41 Chcę...

...kupić kostium
Sierżanta Pieprza

Niezależnie od tego, czy chcesz kupić, czy pożyczyć, Exult ma wszystko: od kostiumów Sierżanta Pieprza aż po krowy do pantomimy. www.exult.co.uk

42 Chcę...

...wstać się
długorekim

Wstąpienie do mafii następuje tylko po wprowadzeniu - zwiększ swoje szanse, wkuwając informacje o jej amerykańskiej odmianie. www.americanmafia.com

43 Chcę...

...wiedzieć,
czy jestem piękny

Wyślij swój kubek do AmiHotOrNot.com, a cały Internet wystawi ci oceny w skali od 1 do 10. www.amihotornot.com

44 Chcę...

...zjeść
owady na obiad

Gotujesz obiad dla teściów? Może upichcisz dla nich trochę pasikoników w poliwęcie czekoladowej i dołożysz chleba z dżidownicami? www.ent.iastate.edu/misc/insectsasfood.html

45 Chcę...

...znaleźć informacje o grach



46 Chcę...

...kupić
Metal
Gear Solid

Przeczytałeś naszą recenzję i nie możesz już doczekać się samej gry - Tim-Soft oferuje najnowsze tytuły po rozsądnych cenach. www.timsoft.pl

47 Chcę...

...wiedzieć,
co to jest MP3

Nadal nie za bardzo wiesz, do czego twoi kumple używają programów takich jak Winamp i Napster? Na stronach Wirtualnej Polski ci to wyjaśnią. <http://mp3.wp.pl>

48 Chcę...

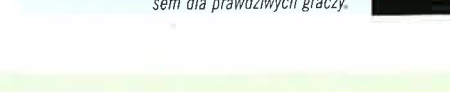
...odmienić
serwisy WWW

Jeżeli nużą cię serwisy Web, przekształć je w surrealistyczną wizję poprzez "poetyfikację", oferowaną przez Poot Poot. www.pootpoot.com

49 Chcę...

...znaleźć
lepszą pracę

Masz już dosyć wrzeszczącego szefa i marnej pensyjki? Znajdź firmę, która doceni twój talent na stronach jobs.pl. www.jobs.pl

nowość
drukarki atramentowej

EPSON STYLUS™ COLOR

480

EPSON STYLUS™ COLOR 580

580

EPSON STYLUS™ COLOR 680

680

EPSON STYLUS™ COLOR 880

880

EPSON STYLUS™ COLOR 980

980

ukryty
wymiar
papieru

FOR EVER Sp. z o.o.
generalny dystrybutor EPSON na Polskę

Biuro Handlowe, 01 496 Warszawa
ul. Franciszka Kawy 44
bezpłatna INFOLinia 0800 208 935,
INTERNET www.for-ever.com.pl

EPSON®

47 Chce...
...podróżować

Odwiedź Lonely Planet, aby dowiedzieć się, gdzie najlepiej pojechać, a następnie wyłącz peceta i udaj się za morze.
www.lonelyplanet.com

48 Chce...
...być oświecony przez naukę

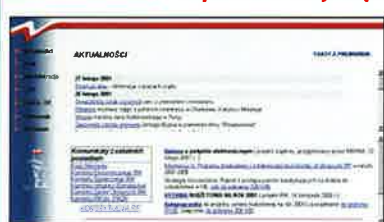
Odkryj najnowsze informacje, poglądy i kontrowersje świata nauki w doskonałym serwisie New Scientist.
www.newscientist.com

53 Chce...
...być zdrowym

Ten świetny serwis pozwala znaleźć program treningowy, który sprawi, że będziesz wysportowany i nie umiesz od tego.
www.phys.com/fitness/analysis

55 Chce...
...stracić dziewictwo

Życie miłosne w nie najlepszej formie? Cemu nie rozmawiasz z dziewczynami? Odpowiedź dostaniesz w serwisie Don Juan.
www.sosunave.com

58 Chce...
...poznać swój rząd

Zawsze chciałeś wiedzieć, kto jest ministrem? Odwiedź oficjalne strony rządowe, a dowiesz się wszystkiego z tej dziedziny.
www.kprm.gov.pl

63 Chce...
...zagrać w Counter-Strike

Nie ma usprawiedliwienia dla grania samemu - odwiedź Barryworld, znajdź serwer i rozwalaj niezadowolonych w sieciowym szaleństwie.
www.barryworld.com

64 Chce...
...zagrać w GTA za darmo

Jeżeli nie przeszkadzają ci reklamy, Freeloader posiada wiele gier, w tym także Grand Theft Auto, które możesz ściągnąć za darmo.
www.freeloader.com

49 Chce...
...ponarzekać

Narzekać jest polską tradycją - ale także brytyjczy - są w tym niezły. Zobacz, jak to robią na wyspach.
www.asa.org.uk
www.open.gov.uk

54 Chce...
...mieć życie

Dowiedz się, jak zdobyć wolny zawód, zrezygnować z wyścigu szczurów albo wyciągnąć więcej kasy z banku.
www.smarteric.com/smarteric/articles.html

57 Chce...
...obejrzeć obrzydliwe zdjęcia

Rotten.com posiada takie pejzaże, jak zdjęcia z autopsji, straszne ekspozycje medyczne i ludzi uprawiających seks z rybami.
www.rotten.com

59 Chce...
...coś wynaleźć

Jeżeli chcesz coś wynaleźć, ale akurat nie przychodzi ci do głowy żadne pomysły, sprawdź sugestie w Idea-a-day.
www.idea-a-day.com

60 Chce...
...podkręcić procesor

Tom's Hardware oferuje proste porady dotyczące podkręcania procesorów z dokładnymi informacjami o kościach Celerons i AMD.
www.tomshardware.com

61 Chce...
...przejeść na emeryturę

Strony Motley Fool zapewniają rozsądne porady i informacje finansowe dla tych, którzy chcą grać na giełdzie i wygrywać.
www.fool.co.uk

62 Chce...
...złapać taaaką rybę

Barbel Fishing World oferuje porady wędkarskich ekspertów zarówno dla początkujących, jak i nieco bardziej zaawansowanych.
www.barbel.co.uk

50 Chce...
...znać odpowiedź

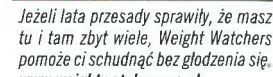
Zdobądź odpowiedzi na naprawdę istotne życiowe pytania z serwisu Poradnik Galaktycznego Auto-stopowicza, sieciowego poradnika do wszystkiego.
www.h2g2.com

51 Chce...
...nauczyć się mówić po Klingoński

Jeżeli chcesz mówić w dziwnym, niezrozumiałym narzeczu, przenieś się na Śląsk albo odwiedź Instytut Klingoński.
www.klii.org

52 Chce...
...schudnąć

Jeżeli lata przesady sprawiły, że masz tu i tam zbyt wiele, Weight Watchers pomoże ci schudnąć bez głodzenia się.
www.weightwatchers.co.uk

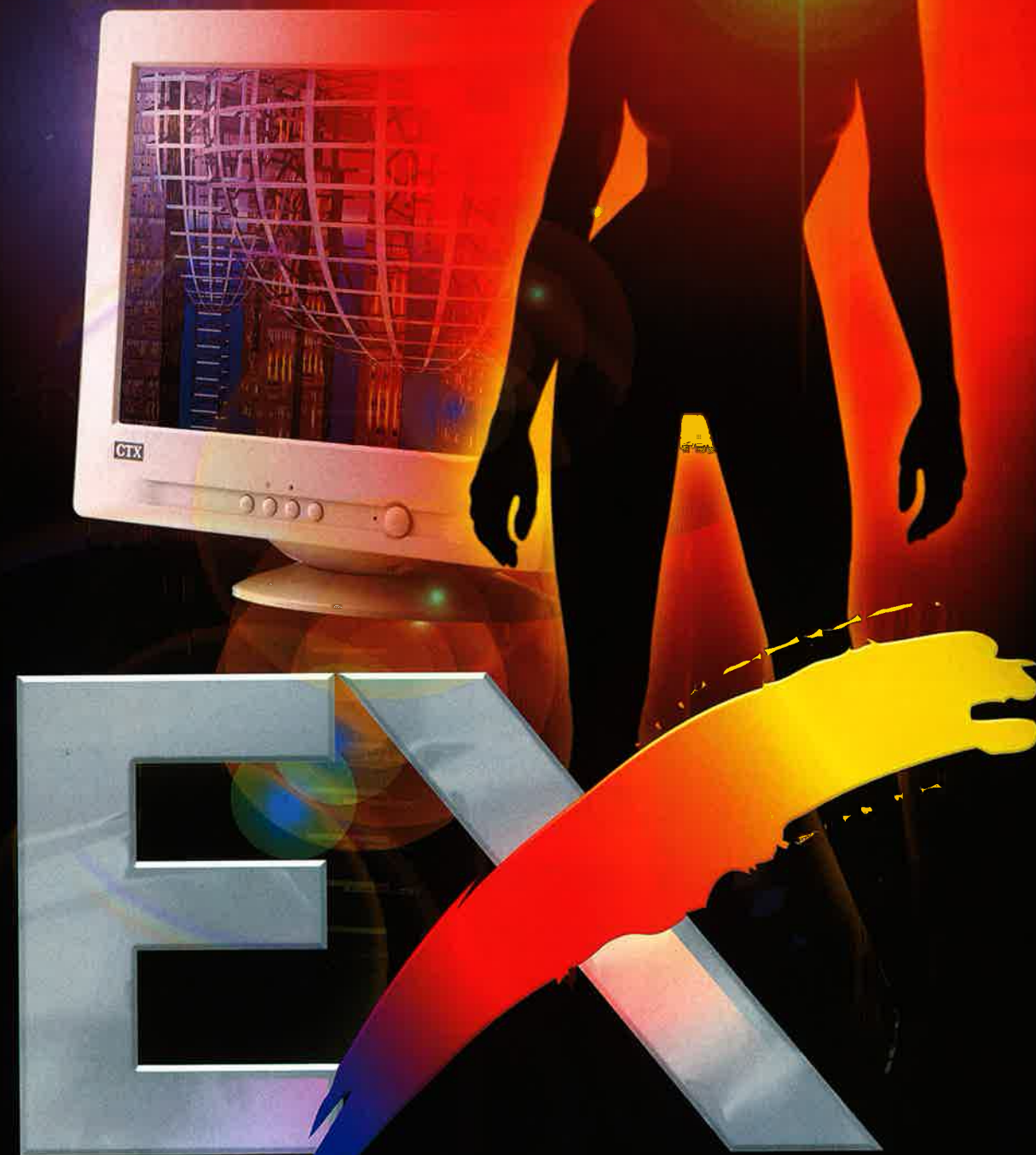
56 Chce...
...naprawić toaletę

Zapobiegij tragedii w dziedzinie "zrob to sam w toalecie", korzystając z porad ekspertów ze stron B&Q.
www.diy.com



CTX
www.ctx.pl

przygotuj się na ...
EXtremalne
wrażenia



monitory do zadań specjalnych

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR AB SA

AB WROCŁAW tel. (071) 324 05 00, fax (071) 324 05 29
AB KRAKÓW tel. (012) 425 57 93, fax (012) 655 15 97
AB GDANSK tel. (058) 345 83 31 do 34, fax (058) 345 83 30
AB SZCZECIN tel. (091) 483 76 08 do 10, fax (091) 483 76 11

AB POZNAŃ tel. (061) 843 45 08, fax (061) 843 44 89
AB KATOWICE tel. (032) 259 21 13, fax (032) 259 21 67
AB WARSZAWA tel./fax (022) 837 40 60, 836 91 90 i 99
AB ŁÓDŹ tel./fax (042) 642 47 09, 647 12 88 i 89

www.ab.pl



65 Chce...

...stworzyć log WWW

Logi WWW lub "blogi" to popularny sposób na dodanie pamiętnika do swojego serwisu. Załóż taki w blogger.com.
www.blogger.com



68 Chce...

...dostać pieniądze za złom

Czy masz w domu totalne rumowisko? Wystaw niepotrzebne przedmioty na aukcję w Allegro czy Ebay.
www.allegro.pl, www.ebay.com



72 Chce...

...zmienić świat

Umorzyć Dług
www.dropthebt.org
Połącz swe siły z ludźmi takimi jak Bono, Thom Yorke i papież, aby umorzyć dług Trzeciego Świata.



Strona Głodu

www.thehungersite.com
Przeżyj głód, pomagając głodującym za pomocą jednego kliknięcia myszki - dodaj tę stronę do ulubionych, odwiedzaj codziennie i powiedz o niej znajomym.



Corporate Watch

www.corporatewatch.org
Dowiedz się, dlaczego aktywiści są zaniepokojeni projektami General Motors i dlaczego należy unikać prywatyzacji.



Amnesty International

www.amnesty.org
Dołącz do kampanii w obronie wszystkich tych, którzy są prześladowani i torturowani przez swoje rządy.



NSPCC

www.nspcc.org.uk
Przeczytaj o akcjach charytatywnych dla dzieci i aktualnych kampaniach, a następnie sięgnij po kartę kredytową i wpłać trochę zielonych.



66 Chce...

...pogawędzić po polsku

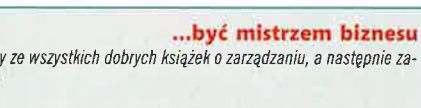


ICQ działa zbyt wolno? Możesz zainstalować polski odpowiednik, który robi istną furorę w świecie internetowych pogaduszek.
www.gadu-gadu.pl

69 Chce...

...być mistrzem biznesu

Przeczytaj świetne porady ze wszystkich dobrych książek o zarządzaniu, a następnie załaduj je do swojego PDA.
www.getabstract.com



70 Chce...

...ponarzekać na informatyków

Jeżeli masz jakieś nowinki z branży IT, wyślij je do serwisów The Register lub NTK - albo po prostu poczytaj sobie.
www.theregister.co.uk, www.ntk.co.uk



73 Chce...

...poczytać plotki o gwiazdach

Chcesz znać prawdę o życiu seksualnym Madonny albo sposobach wypoczynku Shaq'a? Popbitch publikuje rzeczy, których gazety ogłaszać nie mogą.
www.popbitch.com



75 Chce...

...poszukiwać życia pozaziemskiego

Program SETI@Home wykorzystuje wolną moc twojego komputera, aby poszukiwać kosmitów - wygasać ekran przetwarzając dane z teleskopów.



77 Chce...

...szukać w serwerach ftp

Poszukujesz jednego konkretnego pliku, a nie chcesz czekać, aż ściąganie się z USA? Plikoskop poszuka go w polskich zasobach.
http://plikoskop.internauci.pl



80 Chce...

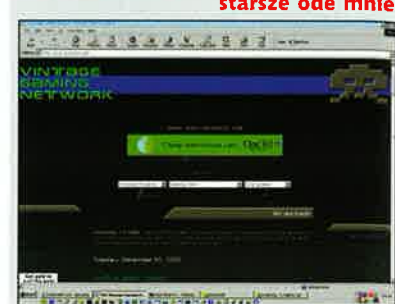
...zniszczyć swój komputer

Masz dość ciągłego zawieszania się? Zniszcz swojego peceta za pomocą broni albo wkładając go do zamrażarki.
http://pics.jurane.net/index.html
http://totl.net/Eunuch/index.html



67 Chce...

...grać w gry starsze ode mnie

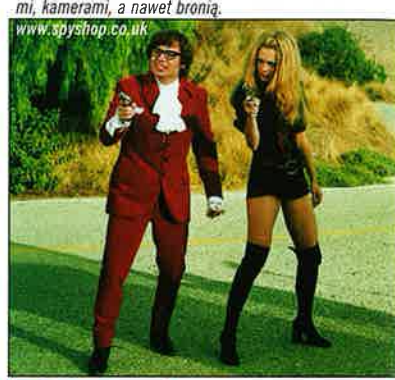


Serwis Vintage Gaming Network zawiera emulatory komputerów i konsol od wieków uznanych za wymarłe.
www.vintagegaming.com

71 Chce...

...być tajnym agentem

Sklep internetowy Spy Shop sprzedaje wszelki rodzaj wyposażenia z arsenału Jamesa Bonda, włącznie z pluskami, kamerami, a nawet bronią.
www.spyshop.co.uk



74 Chce...

...poczytać Davida Copperfielda

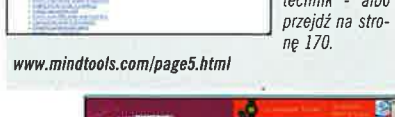
Projekt Gutenberg pozwoli przekopuje się przez kolejne klasyczne dzieła, udostępniając je do darmowego ściągnięcia.
www.gutenberg.org



76 Chce...

...przeszukiwać Sieć

Nie używaj tylko jednej wyszukiwarki - C4 sprawdzi wszystkie ważne serwisy jednocześnie.
www.c4.com



79 Chce...

...bardziej zorganizowany

Nauć się organizować swój czas efektywniej za pomocą tego zestawu porad i technik - albo przejdź na stronę 170.
www.mindtools.com/page5.html



81 Chce...

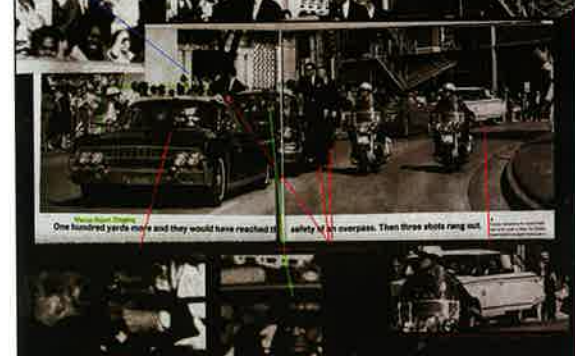
...poczytać o spręcie po polsku

Jeżeli nie za bardzo rozumiesz, co mówią na co dzień Amerykanie, a interesują cię komputery, pomoże ci serwis pc.com.pl.
www.pc.com.pl



82 Chce...

...rozwiązać tajemnicę JFK



Odwiedź stronę poświęconą zabójstwu Kennedy'ego, przeanalizuj dowody i ujawnij spisek rządu USA. Wszystko przed obiadem.
www.whatreallyhappened.com/RANCHO/POLITICS/JFK/jfk.html

87 Chce...

...pozbyć się nawyków



Palenie
www.giveupsmoking.co.uk
Ten serwis oferuje mnóstwo informacji o papierosach i jak na zawsze pozbyć się problemu z petami.

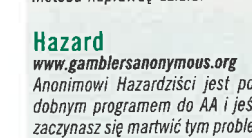
Picie

www.alcoholics-anonymous.co.uk
Przystąpienie do programu Anonimowy Alkoholik jest najlepszym sposobem na odstawienie gorzałki. Tutaj dowiesz się wielu ciekawych rzeczy.



Przeklinanie

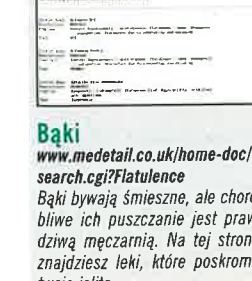
www.cusscontrol.com
Czy nadmierne przeklinanie rujnuje ci życie? Zajrzyj na strony Cuss Control - zgodnie z badaniami, ta metoda naprawdę działa!



Hazard
www.gamblersanonymous.org
Anonimowi Hazardziści jest podobnym programem do AA i jeśli zaczynasz się martwić tym problemem, na pewno warto spróbować.



Baki
www.medetail.co.uk/home-doc/search.cgi?Flatulence
Baki bywają śmieszne, ale chorobliwe ich puszczanie jest prawdziwą męczarnią. Na tej stronie znajdziesz leki, które poskromią twoje jelit.



83 Chce...

...założyć swoją własną LAN

Lokalne sieci komputerowe (LAN) są doskonałe do grania. Doskonale poradnik serwisu Firing Squad podaje najważniejsze informacje.
http://firingsquad.gamers.com/guides/lan/



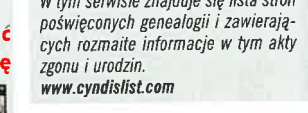
86 Chce...

...przetestować swą osobowość

Dowiedz się, czy jesteś czuły, czy może tragicznie doświadczony na stronach Emode. Mieszanka użytecznych i kompletnie bezsensownych testów.
www.emode.com



...odnaleźć moją rodzinę
W tym serwisie znajduje się lista stron poświęconych genealogii i zawierających rozmaite informacje w tym akty zgonu i urodzin.
www.cyndislist.com



92 Chce...

...zrozumieć japońską instrukcję

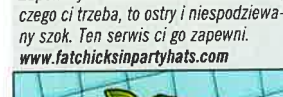


Możesz przełożyć japońskie słowa na język angielski za pomocą serwera Japanese Dictionary, który potrafi także tłumaczyć na dialekt Kanji.
www.linear.mv.com/cgi-bin/j-e/dict

95 Chce...
...korzystać z WAP bez telefonu



98 Chce...
...pozbyć się kaca



84 Chce...

...założyć uprawę

Chcesz wyhodować zdrową żywność, a nie kupować te radioaktywne śmieci z hipermarketu? Tutaj dowiesz się, jak tego dokonać.
www.bury-rd.demon.co.uk/organic.htm



89 Chce...

...nauczyć się programować w Java

Unikaj drogich książek technicznych - zarejestruj się w Virtual Textbook, a otrzymasz darmowe porady w kwestii języka Java.
www.virtualtextbook.com



93 Chce...

...wysłać e-mail

Chcesz mieć pewność, że ten listek przyszedł od twojej dziewczyny, a nie złośliwego kumpła? Sprawdź nagłówki programem Neotrace.
www.neotrace.com



97 Chce...

...robić idealne drinki

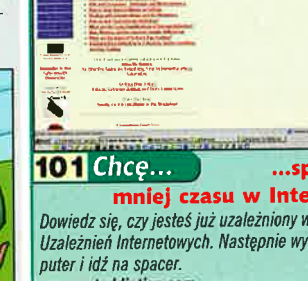
Dowiedz się, jak zrobić idealną Krwawą Mary, a także mnóstwo innych koktajli - na stronach About.com.
http://cocktails.about.com



99 Chce...

...dowiedzieć się, czym jest Spam

Spam, spam, spam, spam, spam, spam
www.spam.com



101 Chce...
...spędzać mniej czasu w Internecie



85 Chce...

...tańczyć w stylu salsa



88 Chce...

...wystać wiadomość do kumpla

Nie wysyłaj wiadomości SMS za pomocą telefonu - oszczędź pieniądze i czas dzięki darmowej usłudze Lycos Web-to-SMS.
www.uk.lycos.de/service/sms



91 Chce...

...sprawić, aby komputer oszałał

Wyciągnij okulary przeciwsłoneczne - Absurd.org wypełni ekran błyskami, wybuchami i kolorami p
www.absurd.org



94 Chce...

...poczytać satyryczne historyjki

Żartobliwa gazeta o nazwie The Onion (cebula) jest jednym z najśmieszniejszych serwisów w sieci.
www.theonion.com



96 Chce...

...wiedzieć, czy jestem bezpieczny

Kiedy jesteś podłączony do Internetu, twój komputer jest narażony na ataki hackerów. Znajdź słabe punkty swojego peceta w Gibson Research.
http://lgcr.com



100 Chce...
...żyć wiecznie



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Według pana o nazwisku Alex Chiu magnetyczne pierścienie i bransolety nanozone gwarantują wieczne życie - otrzymasz darmową Biblię przy każdym zakupie!
www.alexchiu.com



Pulpit Nexgen

Nie musisz czekać, aż Microsoft weźmie się do pracy. CD-Action już teraz pokaże ci, jak stworzyć pulpit nowej generacji.

oprac. Krzysztof Kruszyński



Mamy to na CD

Jeśli lubisz szperać i zmieniać konfigurację systemu, to pokochasz LDE-X.



Rozejrzyj się wokół siebie. Półprzezroczyste i zrobione na styl iMac-a urządzenia, aplikacje zmieniające skórę i przeglądarki sieci Web - praktycznie wszystko, co ma związek z komputerem, wygląda lepiej niż kiedykolwiek. Jest jeden główny wyjątek - Windows. Windows ME jest najlepszą wersją tego systemu, ale wciąż brak jej wiele do tego, aby była atrakcyjna. W porządku, firma Microsoft nie zmienia ogólnego wyglądu i sposobu pracy systemu Windows, aby wszyscy wiedzieli, jak go używać. Nie znaczy to wcale, że musisz przyglądać się i polegać na tym, co robią inni. Z pomocą programów do tworzenia alternatywnych powłok

Krok w stronę światła

Program, którego używamy, nosi nazwę LDE-X. Albo raczej jest to jego najnowsze wcielenie (wersja 3) i nosi nazwę Wilhelm. A może to tylko nazwa nowego interfejsu?... Ciężko powiedzieć. Tak czy inaczej, jest to mały, ale fantastyczny program. LDE-X pracuje w oparciu o klasyczny zamiennik powłoki LiteStep. Zanim przejdziemy do omówienia programu, jeśli nie jesteś obeznany z tematem zamiany powłoki, powinieneś przeczytać kilka poprzednich numerów, w których temat ten został opisany dokładnie... Po lekturze będziesz wiedzieć, że nieumiejętnie wprowadzone zmiany w plikach mogą spowodować wstrzymanie systemu. Inną rzeczą, o której należy pamiętać, jest to, że komputer obsługuje rozdzielczość 1024x768, ponieważ jest to najmniejsza rozdzielczość, z jaką pracuje LDE-X.

Aby dowiedzieć się, jak zainstalować LDE-X, postępuj zgodnie z instrukcjami podanymi niżej. Gdy już skończysz, powinieneś uzyskać pulpit zawierający więcej opcji niż

kiedykolwiek. Zapaleni użytkownicy LDE-X mogą teraz także wejść na stronę WWW Leaf R&D (<http://leafrd.cjb.net/>) i poszukać najnowszych aktualizacji programu.

Poza opcjami w menu na pasku znajdującym się w dolnej części ekranu i odsyłaczami tekstowymi po lewej stronie istnieje także menu podręczne, do którego dostęp uzyskujemy, klikając pulpit prawym przyci-

Gdy już skończysz, otrzymasz pulpit zawierający więcej opcji niż kiedykolwiek.

kiem myszy. Jeśli poczujesz się odrobinę zagubiony w gąszczu tych opcji, pamiętaj, że z tego menu możesz zawsze uzyskać dostęp do menu Start=>Programy, które powinno sprawić, że poczujesz się lepiej. Wystarczy, że wybierzesz opcję User - jest to pionowa, z możliwością przewijania, wersja twojego menu Programy.

Uwaga!

Zmiana powłoki jest kłopotliwa i może wymagać edycji plików systemowych w celu przywrócenia systemowi jego oryginalnej konfiguracji, więc nie zmieniaj niczego, jeśli nie wiesz, jak to zrobić. Aby odinstalować LDE-X, musisz uruchomić Eksplorator i wybrać Remove LDE-X z pozycji LDE-X w menu Programy. Do usunięcia LiteSpawna należy podać edycji plik system.ini i zmienić linię shell=C:\LDE-X\LITE-SPAWN\LiteSpawn.exe na linię: shell=explorer.exe.

Jeśli popełnisz w tym miejscu błąd, będziesz musiał podać plik system.ini edycji w systemie DOS, aby przywrócić Windows. Jeśli masz system Windows ME, jedynym sposobem na wywołanie systemu DOS jest uruchomienie komputera z dyskiety startowej - upewnij się zatem, że jest ona pod ręką.

Od zera do bohatera



1 Pierwszy krok polega na dekompresji LDE-X z krążka CD, który dołączony jest do czasopisma bieżącego numeru, do folderu na dysku twardym. Jest to plik o nazwie zip zawierający pliki: wykonywalny i tekstowy - ReadMe. Gdy już rozpakujesz je na dysku, uruchom plik LDE-X, aby go zainstalować.



2 Podczas instalacji będą pojawiały się pytania o kilka rzeczy. Proponujemy pozostawienie folderu domyślnego w niezmięnionej postaci, ponieważ zmiana może spowodować wystąpienie problemów. Gdy instalacja się zakończy, należy zrestartować komputer.



3 Po tej czynności należy zainstalować LiteSpawn, co umożliwi przełączenie się pomiędzy powłokami LiteStep i Explorer. Kliknij menu Start=>Programy i otwórz pozycję LDE-X, następnie wybierz Install LiteSpawn. Po raz kolejny uruchom komputer ponownie.

Sztuka na pulpicie

Przedstawiamy najlepsze w tym miesiącu tematy LiteStep. Wszystkie ściągnąć można ze strony www.skinz.org.



L_d7 - autor David Lucas.



Blackmags - autor Teschio.



Boxed AgentGrey ReVision - autor Morph.



Digital Frost v3 "Frost Revisited" - autor Den van Schelken.

Wszystkie mocne strony LiteStep, takie jak: pulpity wirtualne i plug-iny, są także dostępne w LDE-X. W lewej dolnej części paska menu znajdują się cztery pulpity wirtualne - przechodzi się na nie, klikając prawym przyciskiem myszy. Wiele ustawień interfejsu można dostosować, wybierając z menu podręcznego Config=>LDE-X. Configuration=>GUI Configuration. Upewnij się, że wybrałeś w tym menu Windows 9x, a nie Windows NT, jeśli posiadasz system 9x.

Odnajdowanie ścieżki

Do tej pory prawdopodobnie wybierałeś klika różnych opcji, które mogły spowodować pojawienie się komunikatów o błędach. Zapewne myślisz, że LDE-X nie jest

dokładnie opracowany, ale to byłoby przesadą. Musisz wiedzieć, że LDE-X jest skonfigurowany względem komputera jego autora, a nie zaś twojego. Wszystkie ikony na pasku menu wskazują programy i foldery, które mogą się w twoim systemie znajdować, ale równie dobrze może ich tam nie być. Nie tracisz jednak kontroli i możesz dowolnie zmieniać funkcję ikon i jej wygląd, edytując pliki step.rc i paths.rc. Dostęp do tych plików uzyskasz, klikając prawym przyciskiem myszy pulpit i wybierając na przykład: Config=>LDE-X=>Configuration=>Manual Configuration=>Edit Paths.rc.

Oczywiście, znajomość sposobu, w jaki pracuje LiteStep, pomaga edytować pliki. Mimo to przedstawimy jeszcze kilka wska-

zówek. Domyślnie LDE-X szuka wszystkich programów na dysku D:\. Nie jest to jednak zbyt pomocne, gdyż większość użytkowników systemu Windows 9x wykorzystuje

Przygotuj się na mnóstwo szperania, zanim dopasujesz instalację do swoich potrzeb.

napęd C:\. Zatem pierwszą rzeczą, jaką powinieneś zrobić, to zmienić obszar poszukiwań programów z dysku D:\ na dysk C:\. Na szczęście jest to łatwe zadanie. W tym celu wybierz opcję edycji pliku Step.rc i zmień linię na początku, która ma postać: altprogrampath "d:\program files" na: altprogrampath "c:\program files".

Za każdym razem gdy klikniesz jedną z ikon na pasku menu, LDE-X szuka w pliku Paths.rc folderu lub programu, który zostanie otwarty. Aby ikony łączyły się z wykorzystywanymi przez siebie programami, należy podać edycji plik Paths.rc. Zatem kliknij pulpit prawym przyciskiem myszy, wybierz Config=>LDE-X=>Configuration=>Manual Configuration=>Edit Paths.rc, a następnie przejdź do linii wyglądającej w ten sposób: *Bang word "\$altprogramspath\$\microsoft office\office\winword.exe".

Po zmianie \$altprogramspath\$ możesz zrobić to samo z resztą ścieżek programów. Konfiguracja wszystkich ikon zajmuje trochę czasu, więc przygotuj się na wiele zmian i "majsterkowania", zanim dostosujesz instalację do swoich potrzeb. □



Rozstanie się z pulpitem Windows wydaje się na początku smutne, ale tylko do momentu, w którym uswiadomisz sobie, jak dobry jest LDE-X.



4 Tym razem, gdy uruchomisz komputer ponownie, w oknie dialogowym LiteStep pojawi się pytanie, którą powłokę chcesz uruchomić. Wybierz LiteStep, a system otworzy powłokę LDE-X. Plik konfiguracyjny LiteSpawn znajduje się w folderze C:\LDE-X\LiteSpawn i możesz podać go edycji tak, aby domyślnie uruchamiał się Explorer, jeśli oczywiście tego chcesz.



5 Jeśli LDE-X jest zbyt duży i nie mieści się na ekranie, musisz ręcznie dokonać zmian rozdzielczości, z jaką teraz pracujesz. Kliknij pulpit prawym przyciskiem myszy i wybierz User. Otworzy się lista programów z twojego menu Start=>Programy. Przewiń ją do pozycji LDE-X i wybierz 1024x768.



6 Na koniec czas skonfigurować LDE-X. Najpierw zaznacz prawym przyciskiem myszy pulpit i wybierz Config=>LDE-X, Configuration=>GUI Configuration. Upewnij się, że wybierasz Windows 9x, a nie NT, a następnie dobierz jakąś efektowną tapetę pulpitu celem uzyskania końcowego efektu.

Jak zmienić wygląd Eksploratora

Rozwesel siebie i swoje foldery za pomocą kilku nowych skór prosto z serwisu internetowego o nazwie Hotbar.

oprac. Łukasz Nowak

Zapewne nie wszyscy z was doświadczyli już niewątpliwie przyjemności grzebania w ustawieniach systemu Windows i zmieniania wyglądu pulpitu. Niezależnie od tego, czy zmieniacie tapetę, wygaszacz ekranu, czy chociażby podmienniecie czcionkę wyświetlaną w okienkach, dostosowywanie pulpitu zawsze daje dużo radości i satysfakcji.

Choćbyście nie wiadomo co zmienili, nadal zostają zwykłe paski narzędziowe na górze każdego okienka, w którym wyświetlany jest folder. Istnieje jednak sposób na rozjaśnienie także tego elementu wyglądu za pomocą programu, który można ściągnąć ze

strony internetowej z adresem www.hotbar.com. Hotbar jest firmą internetową, której siedziba znajduje się w Nowym Jorku, a jej podstawowa działalność polega na oferowaniu dodatkowych skór dla przeglądarki sieci Web. Te skóry dodają koloru wszystkim okienkom Eksploratora, które otwierasz, poprzez zmianę wyglądu pasków narzędziowych. Jako że Internet Explorer jest mocno zintegrowany z całym systemem, również zwykłe foldery zmieniają swój wygląd. Do wyboru otrzymujemy ponad 40 000 skór, które przedstawiają rozmaite obrazy, poczynając od uroczych szczeniaków, a na panoramicznych widokach Londynu kończąc.

Nie dość, że skóry programu Hotbar rozjaśniają wygląd folderów, to oferują także dodatkową funkcjonalność za sprawą specjalnego paska narzędziowego. Hotbar określa go mianem "deski rozdzielczej" Internetu, co w gruncie rzeczy nie mijają się zbytnio z prawdą. Na pasku, który wpasowuje się w ogólny wygląd Eksploratora, umieszczono przeglądarkę sieciową, a także sporo przycisków kierujących użytkownika do najlepszych stron w Internecie, poświęconych informacjom, zakupom i grom komputerowym. Zawartość ta jest bardzo amerykańska, ale jest to niska cena za otrzymanie takiego narzędzia! Zatem pora zainstalować program Hotbar.

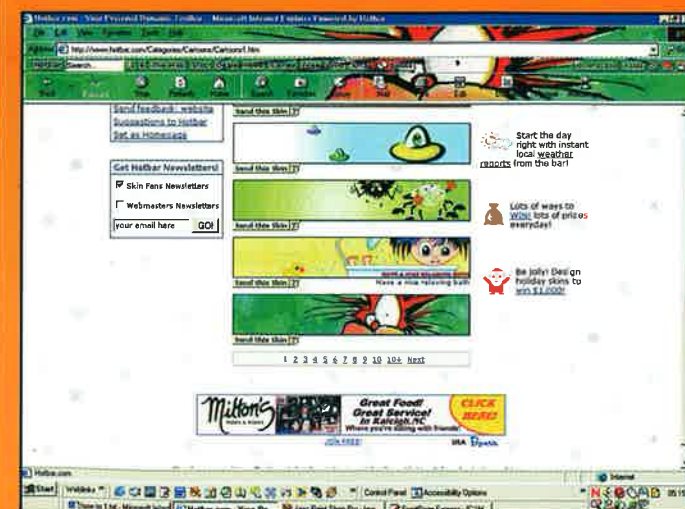
Krok po kroku



1 Otwórz przeglądarkę (tutaj używamy programu Internet Explorer), a zobaczysz widok podobny do tego, chyba że zdecydowałeś się ukryć niektóre paski. Jak widać, mamy tutaj nieciekawą, szary pasek. Wcale nas to nie cieszy. Otwórz stronę www.hotbar.com.



2 Można teraz wybrać skórę, która nas interesuje. Po lewej stronie ekranu znajduje się lista kategorii. Jeżeli przytrzymasz kursor nad jednym z przykładów, na środku ekranu zobaczysz, jak będzie wyglądał w rzeczywistości. Znajdź jakąś ciekawą skórę i kliknij ją.

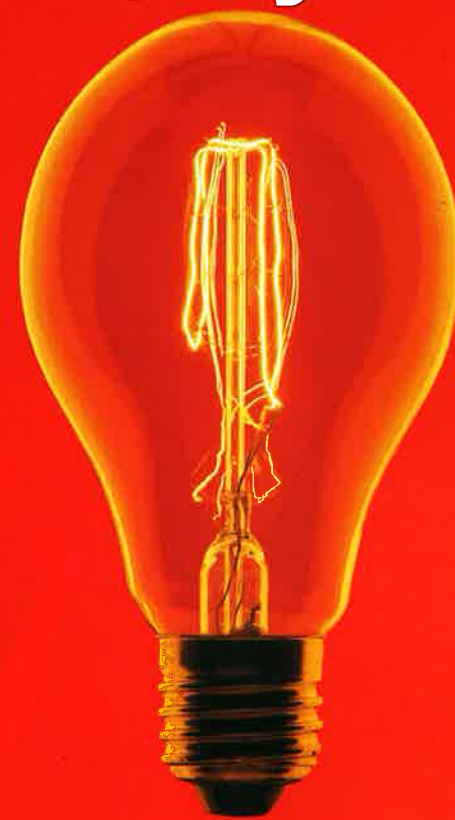
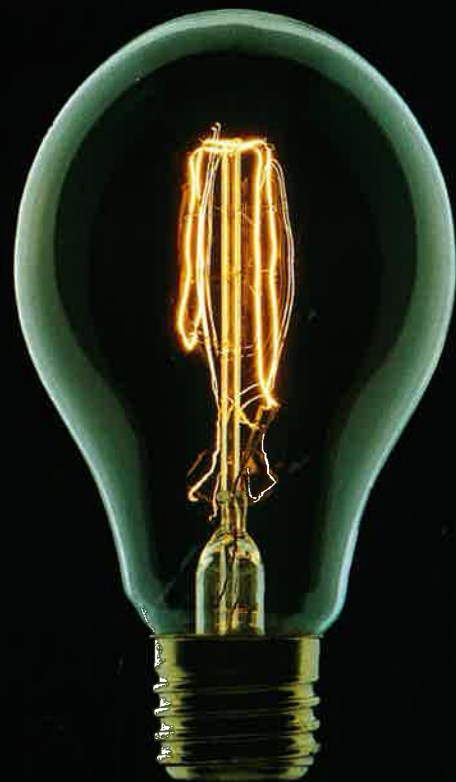


3 Skóra zostanie automatycznie ściągnięta i natychmiast powinieneś zobaczyć swoje nowe, barwne paski narzędzi. Jeżeli zmienisz zdanie co do wyboru skóry, po prostu kliknij dowolną inną. Powinieneś już także widzieć dodatkowy pasek narzędzi programu Hotbar.



4 Jeżeli chcesz, możesz w każdej chwili wrócić do poprzedniego wyglądu za pomocą menu Widok. Kliknij opcję Paski narzędzi, a następnie usuń zaznaczenie przy Hotbar. Aby znowu włączyć kolory, po prostu wykonaj całą operację jeszcze raz!

Chcesz się połączyć?



Zbudowanie sieci biurowej dotychczas było trudne... Teraz możesz zapomnieć o drogim i skomplikowanym sprzęcie sieciowym.

Wyjątkowa funkcja PC 2 PC wbudowana w płytę główną MSI pozwoli ci:

Założyć sieć biurową udostępniać połączenia internetowe* udostępniać drukarki, telefony i urządzenia peryferyjne

Wszystko, co skomplikowane, pozostaw płycie głównej MSI, która zadba o wszystkie połączenia! * Użytkownicy muszą mieć przynajmniej jedno połączenie typu dial-up lub dowolny rodzaj połączenia z Internetem.



815EP Pro-R

Intel® 815EP chipset
• Supports Intel® Celeron® / Pentium® III Processors up to 1 GHz or higher
• Supports PC133 SDRAM
• Supports Bus Master ATA 100
• PC Alert™ III (System Hardware Monitor)
• D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)
• 6 x PCI (Master) / 1 x AGP (4X) / 1 x CNR / 4 x USB
• Supports MSI Live BIOS™, auto updates your BIOS.
• MSI® exclusive PC 2 PC networking function

694D Master-S

VIA® 694X chipset
• Supports Dual Intel® Pentium® III processor up to 1GHz or more
• Supports PC100/133 SDRAM up to 2.0 GB
• ATA 100 (Optional)
• Support high performance SCSI devices
• D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)
• 1xCNR / 1xAGP(4X) / 5xPCI(Master)

850 Pro

Intel® 850 chipset
• Support Intel® Pentium® 4 1.4GHz, 1.5GHz or faster processor.
• Support 4 RAM up to a maximum memory of 3GB
• AC97 Controller Integrated
• AGP Pro (4X) / 1 CNR / 5 PCI / 4 USB
• D-Led™ (Onboard Diagnostic LEDs)
• Live BIOS™, auto updates your BIOS online

K7T Turbo-R

VIA® KT133A chipset
• Supports AMD Athlon® / Duron® Processors up to 1.5GHz
• Supports PC100/133 SDRAM up to 1.5GB
• FSB @ 200/266 MHz
• RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
• ATA100 (66MB)
• 3 DIMM / 6 PCI / 1 CNR / 1 AGP (4X) / 4 USB
• Live BIOS™, auto updates your BIOS online
• Auto optimizes your CPU with Fuzzy Logic™ 3

* Users must have at least one dial-up or any types of Internet connection.



Headquarters
MICRO-STAR INT'L CO., LTD.
No. 69, Li-De St., Jung-He City, Taipei Hsien, Taiwan
Tel : 886-2-3234-5599
Fax: 886-2-3234-5488
<http://www.msi.com.tw>

incom
INCOM SA
Tel: 071-358 8031
Fax: 071-358 8088
<http://www.incom.pl>

TORNADO
2000 S.A.
TORNADO 2000 S.A.
Tel: 022-868 8001
Fax: 022-868 8019
<http://www.tornado.com.pl>



Sieciowe korzyści

Właśnie dostałeś nowy komputer na gwiazdkę? A może gdzieś w piwnicy stoi stara maszyna z czasów przedpotopowych? Dlaczego więc nie stworzysz swojej własnej sieci? Jest to prostsze, niż myślisz...

oprac. Łukasz Nowak

Sieć komputerowa. Brzmi isticie fascynująco. Natychmiast przywodzi skojarzenia z pokracznymi, uwielbiającymi gry MUD dziwakami, których życie zatrzymało się gdzieś w 1977. Ich rozmowy skupiają się prawie wyłącznie na nazwach nowych serwerów, adresach IP i korzyściach płynących z zainstalowania nowego firewalla. Na szczęście wcale tak nie musi być. Ci ludzie po prostu zauważyli początek czegoś świetnego i wymyślili swój własny żargon, aby uniemożliwić innym wtargnięcie do ich zamkniętego świata. Ale skoro coraz więcej osób przyznaje się do posiadania w domu więcej niż jednego komputera, z całą pewnością można stwierdzić, że ewolucja sieci komputerowych wykona w najbliższym czasie znaczący skok.

Sieć komputerowa oferuje zupełnie nowe spektrum możliwości w porównaniu z pojedynczą maszyną. Niezależnie, czy oznacza to dzielenie plików, udostępnianie łącza internetowego wszystkim komputerom, granie w trybie multiplayer czy zmontowanie potężnej jednostki obliczeniowej dla programu SETI, łączenie komputerów jest rozwiązaniem przyszłości. Bardzo dobrze się składa, że nie jesteśmy jedynymi osobami, które tak uważają - Microsoft stara się coraz bardziej uprościć konfigurację domowej sieci w każdej kolejnej wersji systemu Windows. Najlepszym tego przykładem jest Windows ME, w którym współużytkowanie

modemu przez sieć jest sprawą dziecinnie prostą.

W dalszej części tego artykułu przedstawimy wam, do czego są przydatne sieci, a także, co sam będziesz mógł zrobić, kiedy w końcu sam sobie zafundujesz jedną z nich. Przedyskutujemy zalety rozmaitych rozwiązań i pomożemy ci zdecydować, które z nich

Z całą pewnością można stwierdzić, że ewolucja sieci komputerowych wykona w najbliższym czasie znaczący skok.

jest dla ciebie najbardziej odpowiednie. W końcu przedstawimy poradnik krok po kroku opisujący, jak skonfigurować własną sieć, niezależnie od tego, czy będzie się ona składać z dwóch maszyn połączonych kablem szeregowym czy też jej sercem będzie koncentrator Ethernet. Nie masz pojęcia, o czym przed chwilą przeczytałeś? Czytaj dalej, a dowiesz się wszystkiego...

Popracujmy razem

Zanim zaczniesz rozrzucać wokół siebie karty sieciowe, koncentratory i niezliczoną liczbę kabli, może lepiej najpierw dowiedzieć się, na co pozwala stworze-

nie sieci. Oto niektóre z cudów, których tak niecierpliwie oczekujesz...

Sieci są rewelacyjne. Dzięki nim pozbędziesz się wielu nieprzyjemnych i uciążliwych obowiązków, a także od czasu do czasu pozwolą ci w sposób interesujący spędzić kilka chwil. Zbierz grupę przyjaciół (najlepiej po kilku oranżadach), a wkrótce doświadczysz niezwykłego przeżycia gry w sieci, które bije na głowę wszelkie PlayStation i inne takie.

Ale przecież zabawa i gry to nie wszystko - istnieje jeszcze wiele innych powodów, dla których warto mieć sieć. Możesz dzielić pliki, drukować dokumenty, skanować zdjęcia, skrócić czas renderowania czy udostępnić wszystkim łącze internetowe.

No to gramy...

Zabawa w dowolną grę przez Internet jest tylko marną imitacją tego, co może przynieść gra. Wyobraź sobie, jeśli potrafisz, że nie narzekasz na wysoki ping ani na nieuczciwe fragi, bo akurat pisałeś wiadomość, czy poszedłeś zrobić kawę. Jak to jest, gdy można użyć railguna w Quake III czy karabinu snajperskiego w Counter-Strike bez konieczności zgadywania po omacku, gdzie znajdzie się cel, kiedy powolny Internet w końcu odświeży obraz. A do tego będziesz mógł wydawać z siebie prawdziwe okrzyki w kierunku swych przeciwników z liczbą osiągniętych właśnie

fragów. Takie są tylko niektóre uroki zabawy z wykorzystaniem sieci o przyzwoitej szybkości.

Sam kiedyś zobaczysz, że bardzo ciężko jest grać w Quake III, Unreal Tournament czy Counter-Strike w lokalnej sieci, a potem wrócić do połączeń internetowych - są one najzwyczajniej tragicznie wolne. Chcesz usłyszeć więcej dobrych wieści? Gry sieciowe są naprawdę proste do skonfigurowania, gdyż zostały one specjalnie do tego celu zaprojektowane. Jeżeli jesteś w stanie podłączyć swoją maszynę do Internetu i spróbować przez chwilę grać, przekonasz się, że ustawienie swojego własnego serwera to błahostka - po prostu uruchom grę w sieci LAN, tam, gdzie zwykle wybierasz opcję Internet i natychmiast będziesz mógł postrzelać do najbliższej rodziny.

Dziel się bogactwem

Jednym z podstawowych powodów, dla których w zamierzonych czasach wymyślono sieć komputerową, była możliwość ustawienia wielu niedrogich terminali, które mogły korzystać z tego samego, drogiego sprzętu, jak na przykład; macierze dyskowe, drukarki czy skanery. Pomimo że cena tych ostatnich znacznie w ciągu lat obniżyła się, nadal istnieje wiele korzyści, które można osiągnąć poprzez współużytkowanie sprzętu. Doskonałym przykładem mogą być tutaj drukarki. Nie musisz kupować osobnej do każdego komputera w domu, a zaoszczędzone pieniądze możesz przeznaczyć na kupno lepszego i szybszego modelu. Ceny twardych dysków bardzo, bardzo spadły w ciągu ostatnich kilku lat, jednak wciąż warto zdecydować się na dzielenie swoich gigabajtów. Wykorzystanie jednego, dużego dysku, dostępnego dla całej sieci jest idealnym sposobem na wymianę plików (więcej o tym nieco później), a jeżeli masz stary komputer, który możesz przeznaczyć na serwer, nie będziesz nawet musiał obserwować, jak twoja maszyna zwalnia

za każdym razem, gdy ktoś potrzebuje ściągnąć najnowszy patch do Counter-Strike. W końcu są jeszcze urządzenia, takie jak skanery, aparaty cyfrowe czy nagrywarki, które wymagają, żeby na każdym kompu-

Wyobraź sobie, że nie narzekasz na wysoki ping ani na nieuczciwe fragi, bo akurat pisałeś wiadomość, czy poszedłeś zrobić kawę.

terze zainstalować odpowiednie sterowniki i specjalne oprogramowania. Jeżeli posiadasz sieć, możesz do tych celów przeznaczyć jednego peceta i udostępnić pliki



Nastaly mowowe czasy, podłącz swojego peceta do wielkiego, komputerowego mózgu - Internetu.

Lepiej jest dawać...

Kolejnym, podstawowym powodem dla założenia sieci (poza grami, oczywiście) jest dzielenie plików. Jeżeli obecnie męczysz się z dwoma komputerami, odkryjesz, że uaktualnianie oprogramowania na obu z nich nie musi być wcale uciążliwe (szczególnie, uwzględniając rozmiar łatek i dem zajmujących po 20 MB sztuka). Tradycyjnym narzędziem do przenoszenia wszelkich danych jest antyczna dyskietka, ale zdecydowanie przeżyła ona już swoje czasy i, jeżeli potrzebujesz czegoś większego od 1,44 MB, masz poważny problem. Możesz

oczywiście używać innych nośników wymiennych (droga zabawa) lub za każdym razem wypalać płytkę CD (półwolne i też nieco kosztowne), tymczasem sieć jest od nich bez porównania lepsza. Oferuje bardzo proste i efektywne rozwiązanie tego problemu. Możesz swobodnie przeglądać dyski twarde, wykorzystując sieć (jeżeli są udostępnione) jako dodatkowy folder w Eksploratorze, zupełnie tak, jakbyś miał jeszcze jeden dysk. Możesz swobodnie przetrzącać dane pomiędzy komputerami, a ponieważ sieć lokalna jest szybka, całość będzie przebiegać bardzo sprawnie. Jeżeli zaś boisz się, że ktoś inny będzie miał dostęp do twoich prywatnych plików, możesz równie łatwo ukryć odpowiednie foldery, udostępniając tylko fragment swojego dysku. Bułka z masłem.

Brama do wiedzy

Konieczność podniesienia się z wygodnego fotela i podejścia za każdym razem do komputera, który jako jedyny posiada łącze z Internetem, a masz ochotę posurfować, jest przeszkodą. Jedną z pierwszych rzeczy, które będziesz chciał zrobić po skonfigurowaniu sieci będzie udostępnienie połączenia z Internetem wszystkim maszynom. Jest to dziecinnie proste, jeżeli używasz systemów WinME lub Win98SE, jako że Microsoft dołączył do nich małą i zgrabną aplikację, która wykona całą brudną robotę za ciebie.

Nieoceniony jest program umożliwiający połączenie z Internetem, ponieważ dzięki niemu nie trzeba instalować serwera proxy. Zamiast tego wystarczy odpowiedzieć na kilka pytań dotyczących budowy sieci i po chwili wszystko jest gotowe. Pomijając oszczędności względem rachunku

Bez sieci?

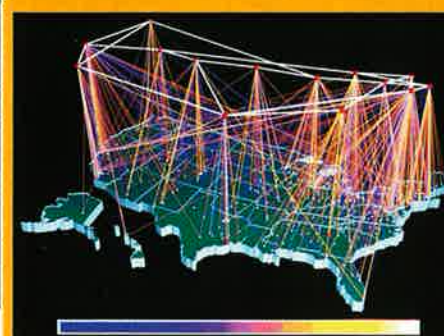
Wyobraź sobie na chwilę świat bez Internetu. Wyobraź sobie, że w ogóle nie byłoby sieci poza wielkimi maszynami wyposażonymi w wielkie szpule z taśmą, które rozwiązywały problemy departamentu obrony. Bez Counter-Strike, bez surfowania po sieci do wschodu słońca ani bez ściągnięcia gier i plików MP3. Udostępnianie plików sprawdziłoby się do biegania w kółko ze startą dyskoetką. Nie wspomnieliśmy już o tym, że nie mógłbyś nigdy użyć bankomatu czy zapłacić za zakupy kawałkiem plastiku. To wszystko jest zbyt przynębiające, aby o tym myśleć poważnie, poważnie...

Prawdopodobnie nie jesteś w stanie myśleć o przyszłości bez sieci, ale inaczej było w przypadku niejakiego Thomasa Watsona, który w roku 1943 stwierdził: "Myślę, że na świecie jest zapotrzebowanie na może pięć komputerów." I co z tego? Ano to, że ten przemysł pan był w owym czasie prezesem firmy IBM. Oczywiście, nie był osamotniony w swym sceptycyzmie - jeszcze nawet w roku 1977 prezes firmy DEC, Ken Olson, wyraził opinię, że: "Nie ma żadnego powodu, aby ktokolwiek chciał posiadać komputer w domu." Czy retrospekcja nie jest rewelacyjną zabawką?



T.J. Watson uwielbiał śmiech, naprawdę.

Moc sieci



Internet

Największa sieć komputerowa na świecie nie wymaga szczególnych zaleceń. Niezliczona liczba komputerów we wszystkich zakątkach świata, połączonych ze sobą nieskończoną płaczną kabli, z wykorzystaniem której wykonuje się niewyobrażalną liczbę jednoczesnych obliczeń. W oparciu o niezwykle zmyślnie pomyślany protokół gwarantowany się, że pakiety informacji dotrą na miejsce i to niezależnie od potrzebnych środków. Jedynym problemem jest ogrom osób korzystających z jego usług, przez co staje się przeraźliwie powolny...



Sieci lokalne

Dokładna liczba przedsiębiorstw, które zostały skłonięte do budowy takiej sieci pozostanie na zawsze tajemnicą. Z pewnością jest ich sporo, ponieważ istnieją bardzo istotne zalety połączenia wszystkich komputerów w jeden organizm. Najbardziej oczywistym są oszczędności na sprzęcie - każdy może korzystać z tej samej drukarki laserowej i nie ma potrzeby kupować kilkudziesięciu do każdego komputera z osobna. Również korzystna jest wymiana dokumentów, dostęp do Internetu i inne...



Napster

Napster posunął ideę fragmentowania plików o jeden krok do przodu, łącząc wszystkie maszyny z dostępem do sieci Internet. Przepuszczanie wszystkich przez serwer wyszukujący dane może mieć niemiłe konsekwencje prawne, jeżeli jesteś fanem zespołu Metallica, ale dla całej reszty z nas jest to bardzo wygodny sposób na zdobycie muzyki, którą lubimy - zdecydowanie bardziej podobą się Internet w roli radia niż zwykłej sieci.

Podstawowe adresy



Windows nie współpracuje z twoją siecią? Przeszukaj bazę informacji firmy Microsoft w celu uzyskania oficjalnej odpowiedzi.
www.microsoft.com/technet



Ten praktyczny poradnik wydawania przyjęć LAN jest lekturą obowiązkową dla wszystkich miłośników lokalnego fragowania.
www.lanparty.com



3Com zyskał dobrą sławę w świecie sieci, a na ich stronach znajduje się mnóstwo przydatnych porad i rozwiązań.
www.3com.com

Graj dla pieniędzy!

Brzmi to zbyt pięknie, ale zbudowanie własnej sieci może sprawić, że będziesz lepszym człowiekiem - a z całą pewnością w świecie Counter-Strike. Zbierz kumpi i dwójcie bez ustanku, nie zaśnijcie przypadkiem, zatrąćcie resztki kontaktów towarzyskich, a wtedy możecie myśleć o zupełnie nowej profesji, jaką jest profesjonalny gracz.

Jest to sen, który stał się rzeczywistością dla całkiem sporej grupy graczy, którzy mają powód do radości ze sponsorowanego sprzętu i sporej ilości kasy za tłuczenie lamerów na całym świecie. Oczywiście, trzeba się liczyć z ciągłą obawą, że samemu zostanie się utulczonym - ale... nie możesz wygrać, jeżeli nie grasz.

Zapewne interesuje cię, ile pieniędzy można dostać, a także miejsce i czas rozgrywania turniejów. Cóż, wystarczy odwiedzić jeden z dużych serwisów traktujących o konkursach i tam dowiedzieć się, gdzie odbędzie się następny turniej. Jednym z nich jest CyberAthlete Professional League (www.thecpl.com), a także XSReality (www.xsreality.com). Aby was zachęcić, wielkie mistrzostwa świata CPL Wiosna 2001, które odbyły się w Kalifornii kusiły nagrodami o sumie \$150 000.



CyberAthlete Professional League jest miejscem, które powinien odwiedzić, jeżeli lubisz gry w sieci, ale musisz być naprawdę bardzo dobry.

Moc sieci



SETI

Możesz opierać swą wiedzę na Archiwum X czy tandetnych serialach z lat siedemdziesiątych, ale możesz również znaleźć się wśród innych, których komputery podłączono do sieci w ramach programu SETI wykorzystującego zgrupowaną moc obliczeniową wszystkich zaangażowanych komputerów.



Granie przez LAN

Gry multiplayer zostały zaprojektowane do współpracy z szybkimi względem przepustowości sieciami i dopóki nie doświadczysz dreszczu przy każdym fragu czy pinga poniżej 100, po prostu nie jesteś prawdziwym mężczyzną.



Sieci WAN

W końcu dochodzimy do sieci globalnych (WAN). Są to maszynerie składające się z tajemniczych routerów, które trzymają pieczę nad wszystkim, co robisz. Pozwalają wybrać pieniądze z bankomatu i znajdują poczesne miejsce w paranoicznych dreszczowcach. Nie można ich używać, nie ma w nich serwerów, Quake'a i zdecydowanie nie są zbyt przychylne użytkownikowi. Można je określić jako duże sieci LAN, które nie są tak interesujące jak Internet.

telefonicznego, lepiej wykorzystasz swoje łącze, gdyż cała sieć bez wątpienia zaangażuje całą przepustowość. Może to sprawić, że połączenie będzie nieco wolniejsze, ale zawsze możesz skorzystać z jednej z ofert połączenia przez modem ADSL czy też sieci telewizyjnej kablowej.

Myśl równolegle

Jest jeszcze jedna zaleta budowania sieci, która może sprawić, że zaczniesz zastanawiać się, co zrobiłeś ze swoim pierwszym 486. Jest nią przetwarzanie równoległe. To mocno brzmiące określenie jest używane do opisu działania niektórych aplikacji, które są w stanie zaprzęgnąć całą grupę komputerów do określonych, pożerających całą moc obliczeniową procesora, zadań.

Jednym z najczęściej spotykanych miejsc, gdzie stosuje się takie rozwiązanie, jest renderowanie grafiki 3D. Większość przywoitych programów potrafi rozdzielić obliczenia na dowolną liczbę komputerów sprzęgniętych w sieć. W ten sposób całkowity czas procesu renderowania staje się znacząco krótszy. Jeżeli masz w sieci trzy komputery, może się okazać, że czas potrzebny na wykonanie określonego zadania skróci się trzykrotnie, zakładając, że wszystkie maszyny mają podobne procesory. Działa to na zasadzie, że poszczególne



Transfer plików i współużytkowanie drukarek są przyjemne, ale nie tak nie cieszy jak partyjka w Counter Strike.

ne klatki animacji są równoległe przetwarzane przez różne komputery, a następnie przesyłane do głównej maszyny, która skleja je w gotowy produkt końcowy.



Sidi ROM - sieć pozwala na znacznie szybszą wymianę danych niż płytki CD-R.

Jeszcze jednym użytkownikiem, który chętnie korzysta z takiego sposobu obliczeń jest SETI - amerykański program naukowy, który przegląda niezmierną liczbę danych z olbrzymich radioteleskopów w nadziei, że znajdą się jakieś ślady istnienia pozaziemskiej cywilizacji.

Budujemy nową sieć

Teraz, kiedy już zdecydowałeś, że nie jesteś w stanie żyć ani minuty dłużej bez swojej własnej sieci lokalnej, zapewne chciałbyś się dowiedzieć, jak można takową zbudować, nieprawdaż? Aby wybrać odpowiednią konstrukcję sieci, musisz sobie na początku zadać kilka pytań, do czego zamierzasz ją wykorzystywać.



Stosuj się do naszych porad, a w mgnieństwo połączysz swoje pecety.

Przemysł sieciowy przeżywa okres poważnego wzrostu i zdaje się, że powinno dotyczyć to również pecetów. W efekcie oznacza to, że na rynku dostępna jest cała gama produktów sieciowych i czasami trudno zdecydować się na odpowiedni zakup. Na szczęście można zawęzić opcje i rozważyć cztery podstawowe typy rozwiązań. Jedno należy do specjalistycznych, więc wybór nie powinien nastroić nadmiernych kłopotów. Pierwszym sposobem jest Bezpośrednie Połączenie Kablowe, które jest, co prawda, dosyć ograniczone, ale za to bardzo tanie i proste w instalacji. Sieć oparta na interfejsie USB jest podobna w sposobie działania, ale o wiele szybsza i, co za tym idzie, niestety sporo droższa. Standard Ethernet, który jest najpopularniejszym medium transmisji danych, składa się z kilku oddzielnych elementów, należy jednak do najbardziej uniwersalnych rozwiązań. Ostatecznie można zdecydować się na zakup urządzeń bezprzewodowych, które całkowicie niwelują problem wijących się po podłodze kabli i znacznie ułatwiają podłączenia w przypadku komputerów przenośnych. Tak wygląda ogólne podsumowanie każdego rodzaju sieci. W ramach znajdziecie nieco bardziej szczegółowe informacje.

Pociągnij Ethernet

Jeżeli zacząłeś sam budować swoją sieć i pozwolił zakopiesz się w stertę kabli leżących w całym mieszkaniu, usiądź, odpręż się i przestuduj nasz mały poradnik, a na pewno pomoże ci rozwiązać kilka spraw.

Sieci bezprzewodowe

Podobne do połączeń Ethernet, jednak z jedną i zasadniczą różnicą - nie wykorzystują przewodów do przesyłania danych, lecz korzystają z częstotliwości radiowych. Procedura instalacji jest identyczna jak w przypadku urządzeń Ethernet (poradnik na końcu) poza fragmentami, które dotyczą łączenia kabli. Przy użyciu tej technologii będziesz miał bardzo elegancką sieć.

Te urządzenia są odczuwalnie wolniejsze niż ich kablów odpowiedniki, a przy tym także znacznie bardziej kosztowne. Jednak, jeżeli bardzo zależy ci na uniknięciu robienia dziur w ścianach, wówczas okazuje się dobrym rozwiązaniem. Warto je także rozważyć, jeżeli korzystasz z notebooka, gdyż możesz się swobodnie przemieszczać ze swoim małym przyjacielem (w obrębie tego samego budynku) i stać się podłączonym do sieci. Ale jest to raczej specjalistyczne rozwiązanie, które kosztuje.

W skrócie:
Ethernet bez pętania kabli

Pro:
Zadnych kabli
Elastyczna

Przeciw:
Raczej drogie
Nie tak szybkie jak Ethernet

Koszt:
600 zł za kartę

Połączenie bezpośrednie

Pierwsza konstrukcja sieci jest podobna do sznurka i dwóch papierowych kubków. Warto się nad nią zastanawiać, tylko gdy masz dwa komputery. Mimo że takie połączenie nie pozwoli na wykorzystanie możliwości dostępnych dla "prawdziwych" sieci, jest bardzo tanie i wymaga zwykłego kabla do łączenia maszyn. Możesz wybrać czy chcesz używać połączenia szeregowego, czy równoległego, ale miej na uwadze to, że każdy komputer będzie potrzebował osobnego portu o odpowiednim rodzaju.

Windows posiada oprogramowanie pozwalające na komunikację przez kabel szeregowy i równoległy, a cała konfiguracja sprowadza się do ustawienia jednej maszyny w tryb nadawania, a drugiej odbierania. Minusem jest nieprzezwyciężalnie niska szybkość takiego łącza, a także jego mała elastyczność. Można je wykorzystać właściwie tylko do przesyłania plików pomiędzy maszynami, ale musisz przygotować sobie duże ilości herbaty, która przyda się podczas oczekiwania na zakończenie kopiowania. A taka sieć jest zbyt wolna dla gier, chyba że wystarczy ci zabawa w Dima.

W skrócie:
Połączenie pomiędzy tylko dwoma komputerami

Pro:
Łatwa instalacja
Bardzo tanie

Przeciw:
Niezwykle powolne
Dostępnie ograniczone

Koszt:
30 zł

Połączenia USB

Pomimo że budowa sieci opartej na USB jest, oczywiście, możliwa, trzeba będzie raczej począć na standard USB 2.0, który może być łatwiejszy w użyciu, ponieważ obecny jest po prostu za wolny. Są na rynku odpowiednie urządzenia, ale pozwalają one na podłączenie się do istniejącej sieci Ethernet albo działają podobnie do połączenia kablowego. Nie należy rozumieć, że sposób pracy koncentratorów USB jest zły - wyżej wymienione urządzenia pozwalają tylko na podłączenie większej liczby automatów USB i nie mają nic wspólnego z koncentratorami Ethernet.

Bezpośrednie połączenia USB są znacznie szybsze od szeregowych, oferują przepustowości dochodzące do 80 Mb/s, ale niestety także o wiele więcej kosztują. Najlepiej począć na ogłoszenie standardu USB 2.0.

W skrócie:
Szybsze połączenie szeregowo za znacznie większe pieniądze

Pro:
Szybsze niż kablów

Przeciw:
Mają praktycznie dla więcej niż dwóch maszyn

Koszt:
350 zł

Sieci Ethernet

Jest to najpopularniejszy rodzaj sieci LAN głównie za sprawą faktu, że pozwala zrobić wszystko, co kiedykolwiek wymyślono. Możesz sam skompletować odpowiednie urządzenia albo, jeżeli nie czujesz się na siłach, zdecydować się na gotowy zestaw, który posiada wszystko, co jest na początek potrzebne: dwie karty sieciowe, kable o różnych długościach i koncentrator. Ceny mogą się gwałtownie zmieniać, więc warto przejrzeć kilka różnych ofert przed zakupem. Możesz spotkać się z dwoma podstawowymi typami sieci: 10 Mb/s oraz 100 Mb/s. Zdecydowanie lepiej wybrać tę szybszą, która jest nieco droższa, ale też przyjemniejsza w użytkowaniu.

Kiedy już zbierzesz wszystkie elementy sieci, przejdź na koniec tego artykułu, gdzie znajduje się poradnik: "Krok po kroku" omawiający procedurę instalacji. Zanim się obejrzyś, będziesz miał świetnie działającą sieć, idealną do nadziewania ciępliwości najdroższych ci osób. Dołączanie kolejnych komputerów sprowadza się do prostego ich podłączenia, dzięki czemu będziesz mógł posunąć się do niecodziennych środków, aby kontrolować życie twojej rodziny.

W skrócie:
Standard budowy sieci komputerowych

Pro:
Bardzo szybka
Elastyczna

Przeciw:
Pętanie kabli może być kłopotliwe w konfiguracji

Koszt:
200-600 zł

Ethernet configuration



1 Zaczynaj, upewniając się, że masz dokładnie wszystkie wymagane elementy. Potrzebujesz koncentratora z liczbą portów większą lub równą liczbie komputerów (dla większości zastosowań w domu cztery porty będą w sam raz), po jednej karcie sieciowej dla każdego peceta (wolne gniazdo PCI może się przydać) oraz odpowiednią liczbę kabli.



2 Teraz możesz zacząć składać wszystkie klocki. Otwórz pierwszy komputer i znajdź wolne gniazdo PCI. Weź pod uwagę, że z tyłu karty będzie wystawał przewód, więc miejsce na dole obudowy jest dobrym pomysłem. Usuń zabezpieczającą blaszkę, odkręcając śrubkę ją przytrzymującą. Zachowaj ją na później.



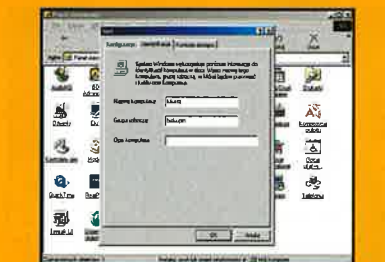
3 Weź jeszcze błyszczącą sieciówkę w swe paluszki i wciśnij ją do oczekującego już gniazda. Będziesz zapewne musiał dolożyć nieco siły, aby karta "wskoczyła". Następnie powinieneś ją zabezpieczyć, przykręcając do obudowy. I to tyle. Możesz teraz zamknąć komputer i poskręcać obudowę. Nie takie trudne, prawda?



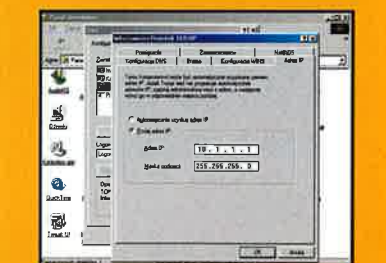
4 Masz teraz kartę sieciową w komputerze, więc pora na kable. Włóż jeden koniec przewodu do właśnie zainstalowanej sieciówki, a drugi poprowadź przez pokój, kończąc całą operację podłączeniem go do koncentratora. Upewnij się, że ułożyłeś kabel w sposób, który nie będzie ci zawadzał - zapewne będziesz musiał żyć z nim przez pewien czas.



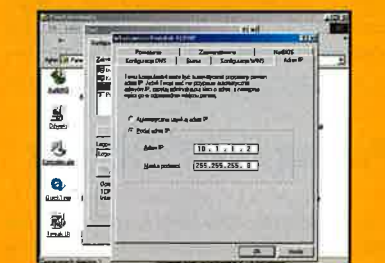
5 Jedną maszyną sieci nie działa poprawnie, więc musisz powtórzyć dotychczasowe kroki dla każdego komputera w planowanej sieci. Być może będziesz musiał przenieść koncentrator, zanim znajdziesz najlepsze dla niego miejsce, więc nie bój się odpaść na moment kable. Lepiej zrobić to teraz, niż męczyć się później.



6 Uruchom pierwszy komputer i zainstaluj sterowniki do sieciówki. Po restarcie powinieneś znaleźć na pulpicie nową ikonę o nazwie Otworzenie Sieciowe. Kliknij nią prawym przyciskiem i wybierz Właściwości => Identyfikacja. Przypisz maszynie unikalną nazwę i wspólną dla wszystkich grupę, na przykład "dom".



7 Po kolejnym restarcie (uff!) musisz jeszcze raz utworzyć Właściwości sieci, ale tym razem zatrzymaj się na pierwszej karcie. Przejrzyj listę pozycji w okienku, aż znajdziesz wpis TCP/IP => [Nazwa twojej sieciówki]. Kliknij teraz Właściwości. Wpisz adres IP w postaci 10.1.1.1 dla pierwszego komputera. Maskę ustaw na 255.255.255.0.



8 Masz teraz skonfigurowany pierwszy komputer, teraz trzeba zrobić to samo dla pozostałych. Wszystko powinno być ustawione dokładnie W ten sam sposób poza nazwą w polu Identyfikacja i adresem IP, które muszą różnić się dla każdej maszyny - drugiej przypisz 10.1.1.2, trzeciej 10.1.1.3 i tak dalej. Nazwy mogą być dowolne, ale też niespytane.



9 Aby włączyć udostępnianie plików, kliknij po prostu przycisk Udostępnianie Plików i Drukarek we Właściwościach Sieci i zaznacz dwa pola w pojawiającym się oknie. Po tej operacji będziesz mógł udostępnić foldery i napędy poprzez menu prawego przycisku myszy. Powinieneś, oczywiście, sprawdzić poprawność połączeń, odpalając partyjkę Counter-Strike.

Bezpośrednie połączenie kablowe



1 Połączenia bezpośrednie czy to przez port USB, szeregowy czy równoległy, działają zawsze w ten sam sposób, więc ten krótki przewodnik obejmuje wszystkie rodzaje łącz. Nie trzeba się wyżycać, żeby je uruchomić, ale o kilku rzeczach warto wiedzieć. Zaczynaj od podłączenia jednego końca kabla do jednej z maszyn, które chcesz połączyć...



2 ... a drugi koniec podłącz do drugiego peceta. Jeżeli masz łącze USB, posiadasz dodatkowe, małe pudełko pomiędzy komputerami, które usprawnia pracę, więc nie próbuj łączyć sieci bez niego. I to w zasadzie wszystko, jeśli chodzi o kwestie sprzętowe.



3 Na koniec musisz uruchomić program Bezpośrednie Połączenie Kablowe, który jest w każdej instalacji Windows (znajdziesz go w sekcji Komunikacja folderu Akcesoria w menu Start). Maszyna, której zbiory chcesz dzielić, musi zostać ustawiona jako gospodarz, a druga jako gość. Po rozpoznaniu nawzajem systemów, możesz zacząć wymianę danych.

Dźwięki systemowe

Zmiana codziennego brzmienia systemu

Znudziły ci się już domyślne dźwięki oferowane przez system Windows? Jeżeli nie możesz już słuchać kolejnych "tada" i "ding", czytaj dalej, a dowiesz się, co można z tym zrobić.

Oprac. Łukasz Nowak

W redakcji CD-Action bezustannie zmieniamy wygląd naszych pulpitów. Niezależnie od tego, czy jest to podmiana tapety, czadowy wygaszacz ekranu czy zestaw zupełnie nowych ikon, zawsze chętnie wprowadzamy każdą nowinkę. Nie ma, co ukrywać, że tematy, które standardowo dostarczane wraz z Windows są raczej monotonne i bardzo szybko się nudzą. Jednak dzięki wspaniałemu wynalazkowi, jakim bez wątpienia jest sieć Internet, każdy z nas ma natychmiastowy dostęp do całej gamy rewelacyjnych dźwięków.

Dźwięki systemowe są kompletnie ignorowane przez zdecydowaną większość użytkowników, którzy po prostu wyłączają swoje głośniki, jeżeli nie mają ochoty wsłuchiwać się w majestatyczne "tada". Takie zachowanie jest całkowicie zrozumiałe - wysłuchanie tematu startowego Windows po raz gozyliony może wywoływać gwałtowny odruch wymiotny. Nie pozostaje nam nic innego, jak ściągnąć z Internetu nowe dźwięki i sprawić, aby Windows znów brzmiał interesująco. Cała operacja nie jest wcale tak skomplikowana, jak można by przypuszczać, a pozwala dodać osobistego uroku komputerowi, przy którym spędzamy znaczną część naszego życia. Istnieją serwisy internetowe pozwalające

na ściągnięcie różnego rodzaju darmowych dźwięków, gotowych do zastosowania w rozmaitych sytuacjach.

Dźwięki systemowe są zapisywane w postaci plików formatu .wav znajdujących się najczęściej w folderze Windows. Mając to na uwadze, nie trudno domyślić się, że można je bez problemu podmienić na dowolne inne, które wcześniej ściągniemy z sieci. Naszym ulubionym serwisem jest www.dailywav.com, gdzie umieszczono dużą i często aktualizowaną bazę plików .wav, które można swobodnie ściągnąć. Bez wątpienia jest to doskonały sposób na zabawę, czasami wystawiając na próbę nerwy innych osób.

Krok po kroku



1 Otwórz w przeglądarce stronę www.dailywav.com i poszukaj pliku dźwiękowego, który ci się podoba. Najlepiej w tym celu użyć programu Internet Explorer. Kiedy już znajdziesz obiekty, które można ściągnąć, będziesz je chciał zapewne przesłuchać.



2 Wybierz żądany dźwięk i za pomocą Explorera pobierz go z serwera. Spowoduje to uruchomienie domyślnego odtwarzacza dźwięków i będziesz mógł swobodnie odsłuchać próbki. Jeżeli przypadnie ci do gustu, zapisz plik na dysku.



3 Najlepiej zapisać plik w folderze C:\WINDOWS\media, gdzie również powinny być umieszczone domyślne dźwięki Windows. Następnie otwórz aplikację Dźwięki znajdującą się w Panelu Sterowania. Kliknij Start => Ustawienia, a następnie Panel Sterowania.



4 Chcemy, aby w przypadku błędu programu został odtworzony dźwięk. W tym celu zaznacz linijkę Błąd Programu, a następnie Przeglądaj i przejdź do folderu C:\WINDOWS\media. Wystarczy teraz kliknąć podwójnie nowy dźwięk oraz przycisk Zastosuj i gotowe!

Krok po kroku



1

W menu Start otwórz Panel Sterowania. Na obrazku widać okienko zawierające poszczególne ustawienia Windows. W zależności od wersji systemu, którą posiadasz, wygląd Panelu może się nieco różnić.



2

Pierwszą użyteczną opcją, na którą się natykamy, jest "Dodaj nowy sprzęt". Wybierając ją, każdemu Windowsom wyszukać sprzęt, który nie został poprawnie wykryty, co pozwoli na usunięcie ewentualnych problemów.



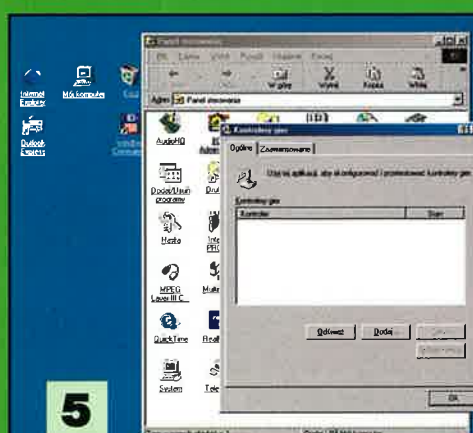
3

Aplet "Dodaj/Usuń programy" robi dokładnie to, o czym mówi jego nazwa. Jeżeli potrzebujesz usunąć jakąś aplikację, właśnie dzięki niemu możesz tego dokonać. Możesz także utworzyć dysk startowy, jeżeli masz kłopoty z uruchamianiem komputera.



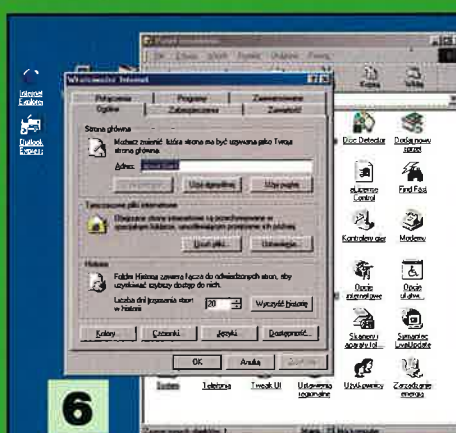
4

Jeżeli wewnętrzny zegar komputera jest źle ustawiony, opcja "Data/Godzina" pozwoli na jego poprawienie. Możesz także wybrać strefę czasową oraz włączyć automatyczne uwzględnienie zmiany czasu na letni i zimowy.



5

Aplet "Kontrolery Gier" umożliwia konfigurację wszystkich dżojstików, gamepadów czy kierownic, które masz podłączone do swojego komputera. Możesz tutaj dostosować działanie wszystkich należących do nich elementów.



6

Wykorzystanie Opcji internetowych pozwala na zmianę strony domowej przeglądarki, okresu przechowywania historii odwiedzanych stron czy dopuszczania zawartości oglądanych serwisów.



7

Nie "układa" ci się najlepiej z myszką? Możesz w takim razie zmienić sposób jej zachowania, klikając opcję Mysz. Dostosuj czas podwójnego kliknięcia, rozmiar kursora i szybkość jego przesuwania się. Dużo tu ciekawych rzeczy!



8

Ustawienia Hasła pozwalają na zmianę opcji dotyczących wykorzystania systemu przez wielu użytkowników. Cały system może być inaczej skonfigurowany, w zależności od tego, kto się w nim zalogował.

Panel Sterowania

Przejmij kontrolę nad Windows

Jest prawie regułą, że wszyscy użytkownicy systemu Windows z czasem zagłębiają się w tajniki użytkowania Panelu Sterowania i przekonują się, jak bardzo jest użyteczny.

oprac. Łukasz Nowak

Jak sama nazwa sugeruje, Panel Sterowania jest centrum układu nerwowego systemu Windows. Można go znaleźć w menu Start, przechodząc do menu Ustawienia. Wystarczy kliknąć ikonę Panel Sterowania, a pojawi się na ekranie okienko dające dostęp do prawie wszystkich parametrów konfiguracji Windows, jakie są używane.

Funkcje Panelu Sterowania idealnie można zilustrować powiedzonkiem: "co z oczu, to z serca". A szkoda, gdyż bardzo wiele można zmienić, aby usprawnić swoją pracę. W Panelu Sterowania można zobaczyć i zmienić prawie wszystkie ustawienia, których

używa Windows. Niektóre z nich rzeczywiście lepiej zostawić w spokoju, ale inne zaś się proszą o niewielkie poprawki.

Prawdopodobnie najczęściej używane są ustawienia związane z wyglądem pulpitu systemu Windows. Są to Ustawienia Ekranu, dzięki którym możliwa jest zamiana tapety, zwiększenie rozdzielczości ekranu i wiele innych usprawnień. Zapewne wszyscy kiedyś zetknęli się z Kompozycjami Pulpitu, zwanymi także Tematami. Można za ich pomocą kompleksowo dostosować wygląd Windows, wybierając gotowe zestawy ustawień. Jednak istnieje także wiele innych parametrów, do których już znacznie mniej osób zagląda w codziennej pracy. Tylko dlatego, że nie używałeś ich do tej pory, nie

oznacza to, że nie są one przydatne. Wszystkie z nich zawierają informacje, które w pewnym zakresie mogą cię interesować. W ramce Krok po kroku, w ośmiu kolejnych etapach przedstawimy najbardziej potrzebne opcje znajdujące się w Panelu Sterowania. Oprócz nich jest jeszcze znacznie więcej ciekawych parametrów, które warto przeglądać w wolnych chwilach.

W zależności od sprzętu i oprogramowania, które do tej pory zainstalowałeś, część opcji w Panelu Sterowania może różnić się wyglądem, ale te, które zamierzamy tutaj opisać, są standardowe i nie powinny się zmieniać. W tym przykładzie używamy Windows 98, ale dokładnie takie same metody dotyczą systemów Win 95, Win ME oraz Win 2000.

Oprogramowanie antywirusowe

Jak uchronić się od wrednych mikrobów?

Odrobinę przypomina to - hm - bezpieczny seks, fenomen lat 80-tych, czyli - jak postępować, by potem ciężko nie żałować swej beztroski. Witamy w świecie komputerowych wirusów.

prac. Krzysztof Kruszyński

W świecie cookie, współdzielonych plików i bezprzewodowej komunikacji, klasyczna definicja wirusa, brzmiąca "jest to program, który instaluje się i rozmnaża bez wiedzy użytkownika", traci na aktualności. Teoretycznie nie otworzysz zainfekowanego pliku lub programu. Może to być na przykład plik wykonywalny (.exe), dokument (.doc lub podobny) albo inny popularny załącznik do e-maila. Większość wirusów dociera teraz za pośrednictwem poczty e-mail, ale wciąż można się nimi zarazić z płyt CD, dyskietek lub nawet ze stron w Internecie, na których przez przypadek uaktywnić można Java,

Visual Basic lub Active X. Najbezpieczniej jest nie otwierać żadnego pliku, którego się nie spodziewasz lub który nie pochodzi ze

Teoretycznie nie zainfekujesz komputera wirusem, jeśli nie otworzysz zainfekowanego pliku.

źródła godnego zaufania... albo może po prostu w ogóle nie kupować komputera? Chyba nie tędy droga?

Wirusy pojawiły się w połowie lat siedemdziesiątych, ale na dobre działać zaczęły, gdy komputery PC stały się standardem. Do roku 1987 większość z nich była tylko dowcipami i takie doniesienia daje się słyszeć do dzisiaj. Dowcipów szukać możesz na stronie (www.icsa.net/html/communities/antivirus/hoaxes). W latach 90-tych pojawiły się dwa trendy, które skomplikowały ten problem: wzrost popularności sieci Internet, która spowodowała zamianę nośnika rozprzestrzeniania wirusów z dyskietki



Darmowe wersje testowe programów antywirusowych firm Norton i McAfee możesz ściągnąć z Internetu.

na wiadomości e-mail oraz wynalezienie pierwszego wirusa Makro WM/Concept (tzw. makrowirus). Razem otwierają one drzwi do praktycznie każdego pulpitu, a stosunek kawałów do złośliwych nadużyć zaczął się zmieniać. W momencie, w którym wirus Melissa uderzył w roku 1999, by dokonać rzezi niewiniątek, wirusy były już prawdziwą groźbą, której żaden użytkownik nie mógł zignorować. Producenti pakietów antywirusowych poculi wiatr w żaglach. Obecnie 60 procent firm i 50 procent użytkowników domowych wykorzystuje zabezpieczenia w postaci programów antywirusowych.

Oprogramowanie AV (Anti-Virus) jest najlepszą linią obrony dla użytkownika. Należy jednak pamiętać, że takowe programy - i owszem - chronią przed nowymi wirusami, ale tylko wówczas, gdy oparte są na wcześniej stworzonym wzorcu. Wirus atakujący w nowy sposób, oparty na nowych zasadach przemknie się przez taki program jak pocisk przez kartkę papieru. (To jest właśnie powód, dla którego należy regularnie ściągać z sieci Internet najnowsze uaktualnienia swojego programu AV). Mogłoby się to wydawać pięcią achillesową programów AV, ale nowa generacja ludzi piszących wirusy jest coraz bardziej leniwa (albo mniej zdolna). Często, tworząc swego wirusa, kopiują oni źródła ze starych wirusów, wprowadzając co najwyżej drobne poprawki (zaowocowało to powstaniem hakerskiego przewiska "skryptowa mała"). To wyjaśnia, dlaczego co miesiąc odkrywa się ponad 150 nowych wirusów, z czego większość bez problemu eliminowana jest przez AV, a na pozostałe szybko - czasem w ciągu paru godzin - zostają wynalezione "odtrutki". Spośród ponad 48 000 obecnie znanych typów wirusów, tylko około 250 określa

Bardziej śmiertelny niż e-mail

Oto piątka najgorszych (tzn. najlepszych) wirusów według firmy Symantec. Pełną listę obejrzeć można na stronie www.wildlist.org.

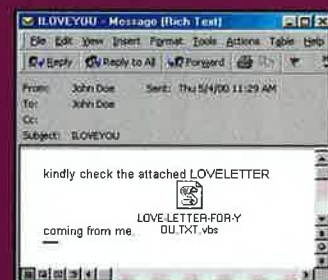
W 32.Navidad - poważny, wysyła masowo pocztę robak i ma możliwość rozprzestrzeniania się za pośrednictwem wielu programów pocztowych, włączając w to Microsoft Outlook. Dołącza się on jako NAVI-DAD.EXE, a po uruchomieniu powoduje niestabilność systemu.

W 95.MTX - zarówno robak, jak i wirus. Rozprzestrzenia się za pośrednictwem poczty elektronicznej i potrafi blokować dostęp do niektórych stron WWW.

Gaz.Trojan - po raz pierwszy odkryty w lipcu w Chinach, rozprzestrzenia się przez sieć i tworzy również tylną furtkę umożliwiającą hakerom zdalne sterowanie komputerem za pośrednictwem portu 7597.

Bloodhound.VBS.Worm - rozprzestrzenia się przez program Outlook, mIRC i PIRCH, pojawia się też jako załącznik o nazwie LIFE_STAGES.TXT.SHS. Jego otwarcie powoduje pokazanie się pliku tekstowego, a w tym czasie w tle wykonywany jest skrypt.

VBS.LoveLetter.A - minionego lata pojawiło się ponad 30 odmian wirusa LoveLetter, a ten przedstawiony tutaj jest jedną z wielu. Robak wysyła wiadomości przez Microsoft Outlook i rozprzestrzenia się także przez kanały chat w Internecie. Nadpisuje on pliki i uszkadza najpopularniejsze rozszerzenia.



Niesławny wirus LoveLetter - zetknęło się z nim już 14 milionów użytkowników, a wciąż pojawiają się jego klony.



Nie są to najnowsze zasoby AV, ale najbardziej przeżyte.



Norton AntiVirus jest jednym z dwóch wielkich pakietów AV o dobrze znanej nazwie, który chronić będzie twój komputer.

się mianem "złośliwych" i powodujących rzeczywiste szkody...

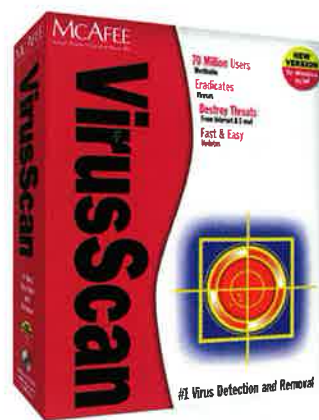
Dwaj główni dostawcy oprogramowania AV, którzy są obecni na rynku, to Symantec (Norton AntiVirus) i Network Associates (McAfee VirusScan), ale oprócz nich istnieje wiele innych oferujących bardziej wyspecjalizowane rozwiązania. Ich produkty posiadają odmienne procedury wykrywania, monitorowania i usuwania wirusów, ale wszystkim można zaufać, jeśli chodzi o efektywność zwalczania wirusów w Internecie. W przeszłości większość programów AV skanowała dysk twardy w poszukiwaniu podejrzanych plików, wyszukiwało określone sygnatury lub programy. Dziś bardziej popularne jest tak zwane skanowanie heurystyczne, które polega na wyszukiwaniu śladów wirusów i poddaniu podejrzanego kodu kwarantannie, abyś mógł go później przetestować lub komuś przesłać. To znaczy, że skaning heurystyczny działa w ten sposób, że komputer znajdu-

je programy, które mogą (ale wcale nie muszą) być wirusami. Z jednej strony zwiększa to bezpieczeństwo systemu, z drugiej powoduje irytację użytkownika nękanego często przez fałszywe (albo i nie) alarmy.

Dziś normą dla programów AV jest także skanowanie załączników wiadomości przychodzących, aby podejrzane pliki nawet nie dotarły do twojego systemu. Biorąc pod uwagę, że operacje czyszczenia po zeszłorocznym wirusie LoveLetter kosztowały 4 miliardy dolarów, jest to bardzo pożyteczna opcja...

Przyszłość wirusów jest mimo wszystko raczej niezagrażona. Obecność tak zwanych programów "malware" oraz złośliwych apletów Visual Basic, Java i Active X z pewnością zwiększy się, gdy połączenia ADSL staną się bardziej popularne (najnowsze badania Computer Associates sugerują, że firmy wykorzystujące połączenia ADSL mogą spodziewać się trzech prób włamania przez hakerów w czasie pierwszych 48 godzin działania). Nie dziwi więc fakt, że zintegrowane rozwiązania zapór firewall/AV stają się teraz tak popularne w przypadku użytkowników domowych, jak i w przypadku firm. Największym zagrożeniem jest wciąż po prostu samozadowolenie. Po zakupie oprogramowania AV prawie 30 procent użytkowników nie używa go prawidłowo albo je wyłącza, nie uruchamia też regularnego skanowania lub zapomina o aktualizacji programu... A to się mści...

Świadectwo wysokiej jakości nadawane przez McAfee. Regularne skanowanie antywirusowe sprawi, że będziesz mógł spać spokojnie.



Po czym można poznać, że nasz komputer jest zainfekowany?

1 Poszukaj programów, które dziwnie się zachowują. Może to być dowolny z nich, począwszy od systemu, który dłużej reaguje, a skończywszy na plikach, które są zapisywane jako uszkodzone. W najgorszym scenariuszu twój system ulegnie awarii lub nie będziesz mógł wejść do systemu Windows. Musisz działać szybko, zaraz przy pierwszych oznakach kłopotów.

2 Strzeż się podejrzanych e-maili. Nie chodzi tylko o obserwację tego, co przychodzi. Jeśli zauważysz, że wysyłasz nieznanym e-mailom, możesz mieć wirusa "bombardującego" skrzynki, który właśnie dobrał się do twojej.

3 Twórz regularnie kopie zapasowe plików i dokumentów. Jeśli zauważysz infekcję, zlikwiduj ją przed wykonaniem kopii zapasowej lub przed wysłaniem plików - w przeciwnym wypadku zainfekujesz własne kopie zapasowe i prawdopodobnie swoich znajomych.

4 Dokonaj zakupu pakietu AV - to jedyny sposób, aby być bezpiecznym. Na płycie CD dołączonej do numeru znajduje się darmowa wersja programu InnoCulate-IT. Na stronach takich jak: www.symantec.com i www.mcafee.com ściągnąć można darmowe wersje testowe programów antywirusowych.



Pierwszy objaw infekcji - niektóre mogą być poważne, choć zazwyczaj są raczej irytujące.

Poddaj się magii dźwięku

Dolby® Digital

SOUNDWORKS
DESKTOP THEATRE 5.1
DTT2200

Przeżyj to sam. Zrób następny krok i wprowadź najwyższej jakości dźwięk Dolby® Digital 5.1 do swojego domowego studia. Legendarne karty Sound Blaster Live! z nowej serii 5.1 dzięki wbudowanemu dekodrowi Dolby® Digital 5.1 oraz mocy procesora dźwięku EMU10K1 oferują jakość urządzenia studyjnego Dolby® Digital. Teraz wystarczy dodać zestaw głośników 5.1, na przykład nasz system DeskTop Theatre 5.1 DTT2200, a będziesz mógł rozkoszować się magicznym dźwiękiem Dolby® Digital podczas tworzenia, słuchania muzyki, oglądania filmów oraz skorzystaś w trakcie gier z dodatkowych efektów technologii EAX i DirectSound 3D. Zapraszamy na naszą stronę internetową: www.europe.creative.com

Live the experience
CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezplatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl
Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data/Actebis PL (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
Tech Data Polska (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd.
Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories.
Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Uporządkuj sobie życie

Życie jest skomplikowane, pełne planów i spotkań zaprzęających człowiekowi umysł. CD-Action spróbuje ułatwić ci żywot...

oprac. Krzysztof Kruszyński



Icon Clock to mały program zajmujący niewiele miejsca na pulpicie i na dysku twardym. Jeśli zechcesz, może cię co rano budzić.

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, ile straciłeś, spóźniając się gdzieś, nie przygotowując czegoś lub, co gorsze, całkowicie o czymś zapominając? Będąc nieorganizowanym, można naprawdę namieszać. A może by tak użyć komputera i połączenia z Siecią, aby uporządkować swoje życie?

Musisz tylko zarezerwować pięć minut w napiętym harmonogramie, aby stać się panem swojego losu. Już nigdy więcej nie będziesz musiał się głupio tłumaczyć, że zapomniałeś odrobić pracy domowej. Nigdy więcej nie ugrzęzniesz w korku, kiedy twoi znajomi czekać będą na stadionie na pierwszy gwizdek. Nigdy więcej nie zapomnisz o rocznicy lub urodzinach swoich bliskich. Gdy przeczytasz ten artykuł, będziesz na drodze do raju ludzi zorganizowanych, a przy tym pozostaniesz sobą.

Wszczynamy alarm

Ale po kolei. Zdarzyło ci się kiedyś w poniedziałkowy poranek podnieść głowę tylko po to, by przekonać się, że baterie w budziku się wyczerpały i tak naprawdę to jest poniedziałkowe popołudnie? Zrób wreszcie użytek z masy szarego plastiku stojącej na twoim biurku i zmusz ją do budzenia cię. Komputerowe budziki spotkać można pod wieloma postaciami i o wielu rozmiarach, a jeśli wejdiesz na stronę www.download.com i wyszukasz "PC alarm clock", będziesz mógł się w jakiś zaopatrzyć.

przez ciebie mały programik do budzenia będzie grzecznie siedział na pasku zadań, zajmując tylko nieznacznie część cennej przestrzeni. Jeśli chcesz, wypróbuj Icon Clock, a



Dzięki programowi Backflip utrzymasz swoje ulubione w dobrej formie.

jeśli szukasz czegoś odmiennego, zaryzykuj ze Screaming Banshee... Aha, nie zapomnij go wyłączyć, zanim gdzieś wyjdiesz w sobotni wieczór. W niedzielę rano mógłbyś przeżyć szok...

Umawiamy się na randkę

Jeśli chcesz, aby komputer przypominał ci, czy i kiedy miałeś się z kimś spotkać, możesz skorzystać z dobrego kalendarza Yahoo na stronie www.calendar.yahoo.com. Pozwala on przeglądać swoje życie według lat, miesięcy, tygodni lub, jeśli to nie za wiele,

Nigdy więcej nie ugrzęzniesz w korku jadąc do supermarketu, gdy twoi znajomi czekać będą na stadionie na pierwsze kopnięcie.

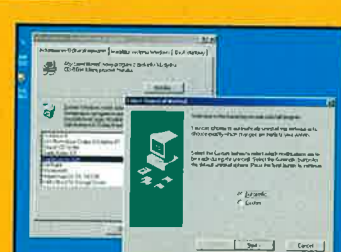
Zorganizuj swój komputer



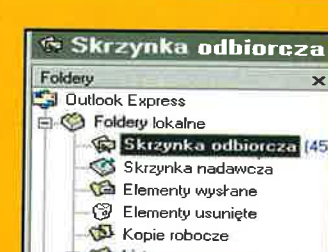
1 Utwórz nowy folder. W przeciwnieństwie do papierowych odpowiedników, nie ma żadnego ograniczenia w ilości danych, jakie możesz w nim przechowywać. Poza tym w folderach możesz mieć inne foldery. Świetna sprawa. Czasami najprostsze rzeczy działają najefektywniej.



2 Skataloguj swoje dane. Utwórz skróty do folderów i programów, które często wykorzystujesz, i umieść je na pulpicie. Trzymaj mniej ważne rzeczy głęboko schowane, aby nie wchodziły ci w drogę.



3 Usuń zbędne rzeczy. Komputer możesz zapchać wieloma śmieciami, począwszy od plików MP3, których nigdy nie słuchałeś, aż do programów, których już nie używasz, i zeskanowanych zdjęć z zeszłych wakacji. Aby usunąć programy, których nie używasz, użyj okna dialogowego Dodaj/usuń programy.



4 Przeglądaj e-maile. Naprawdę nie musisz trzymać tysięcy wiadomości. A jeśli musisz, możesz utworzyć foldery w programie do poczty i przechowywać stare e-maile w zorganizowanym systemie folderów, usuwając je ze skrzynki odbiorczej.

dzień po dniu. Co więcej, za pośrednictwem poczty e-mail przypomina on o wprowadzonych spotkaniach na 15 minut przed ich rozpoczęciem. Możesz również pozwolić kolegom, aby przeglądali twój kalendarz i dodawali do niego swoje pozycje. Inny przykład e-mailowych przypomnień znajduje się na stronie www.alertweb.com. Nie tylko przypomina on o spotkaniach, ale także pozwala trzymać komorników z dala od twoich drzwi, zwracając ci uwagę na terminy płatności.

Przy odrobinie szczęścia powinno ci to wystarczyć do uporządkowania biznesowego lub osobistego kalendarza, a jeśli nie, to czas zatrudnić jakąś pomoc. Świadomość tego, gdzie i kiedy powinieneś być, jest w dzisiejszych czasach wystarczającą, pod warunkiem że jesteś w stanie wyrobić. Niejednemu z nas zdarzają się sytuacje, kiedy nie możemy wyjść z biura z powodu sterty czekających na przejrzenie dokumentów. Ile razy chciałeś powiedzieć nauczycielowi, że pomiędzy grą na PlayStation, picciem herbaty i myciem się naprawdę nie znalazła się ani chwila na odrobienie pracy domowej? Jak zatem znaleźć czas i na zabawę, i na wykonanie pracy? Cóż, nadszedł moment, aby nauczyć się zarządzać swoim czasem. Teoria mówi, że na wszystko znajdzie się czas, jeśli będziesz umiał określić priorytety i terminy zadań. W wolnym czasie wstąp więc na stronę www.mindtools.com/page5.html. Oczywiście, jeśli znajdziesz na to czas.

Karteczki

Wiesz, skąd wzięto się powiedzenie, że działamy "na żółtych papierach"? Ponieważ wszędzie znaleźć można żółte karteczki ponaklejane dookoła. Ale teraz już nie musimy umieszczać wokół siebie żółtych "przypomnień", gdyż odkryliśmy ich wersję na PC. Sticky Notes to niewielki program oferujący małe kolorowe okienka, które można umieszczać na pulpicie i w których można wpisywać swoje przypomnienia. Można je formatować, aby, na przykład, wiadomości pojawiały się na samym wierzchu twoich okien przez cały czas. Jeśli wyda ci się to denerwujące, pobaw się nimi trochę,

aby dopasować je do swoich potrzeb.

A teraz rozważmy pewien dylemat. Naprawdę musisz wejść do Sieci, żeby kupić mamie prezent z Amazona, ponieważ sklepy są już zamknięte, a jutro są jej urodziny. Niestety, czekasz również na telefon od nowej dziewczyny/chłopa/szefa/agenta potwierdzającego pierwsze spotkanie/promocję/dostawę CD-Action, a masz tylko jedną linię telefoniczną. Aaaa! Co robisz? Oczywiście używasz menedżera Online Call Manager (www.ocmuk.com). Monitoruje on dzwoniące do ciebie telefony, gdy jesteś w Sieci. Gdy tylko ktoś próbuje się do ciebie dodzwonić, pokazuje się jego numer i możesz wybrać, czy przenieść rozmowę na skrzynkę głosową, czy poprosić o to, aby zadzwonił później, lub zaproponować, że sam zadzwonisz za kilka minut.

Omówiliśmy tu tylko podstawy, ale w życiu wciąż są jakieś przeszkody, które czyhają tylko na to, aby postawić twoje zorganizowane życie nad przepaścią. Niektóre programy i serwisy WWW mogą ci pomóc pozbyć się tych przeszkód. Jednym z przykładów, które nam zaimponowały, jest Backflip (www.backflip.com). Na pasku narzędzi przeglądarki instaluje on przycisk po-

Zorganizuj się



1 Utwórz swój sieciowy dziennik. Może on być chroniony (jeśli tego chcesz), a dostęp do niego możliwy jest zarówno z domu, jak i z biura, o ile będziesz mógł wejść do Sieci.



2 Przypominacz e-mail. Wszyscy jesteśmy ludźmi. Nikt nie jest idealny. Fraszos jest pełno, ale prawda jest taka, że w większości mamy problemy z pamiętaniem o wielu sprawach. Odpnij swoją pamięć i skorzystaj z wirtualnych przypomnień, np. na stronie AlertWeb.



3 Zapisuj sobie notatki i pozostawiaj je na pulpicie. Nie zaśmiecaj one biurka ani przestrzeni na ścianie, a pojawiają się będą za każdym razem, gdy uruchomisz komputer. Teraz już nie będziesz mógł ich zignorować! Jeśli musisz coś zapamiętać, pomoże ci w tym Sticky Notes.



4 Zarządzanie czasem. Zastanów się, co musisz zrobić w tym tygodniu. Co jest najważniejsze, co może poczekać, ile trwać będzie wykonanie każdej rzeczy? Na stronie www.mindtools.com/page5.html możesz wziąć kilka lekcji zarządzania czasem.

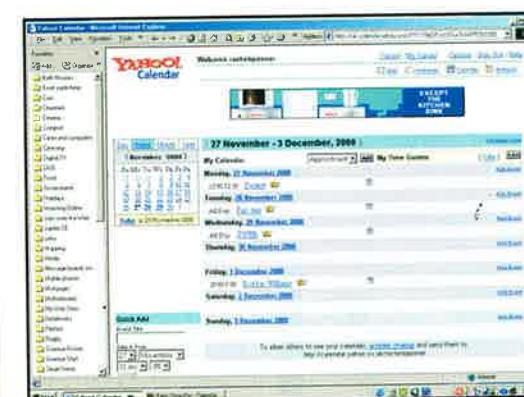


5 Nigdy już nie przegapisz rozmowy telefonicznej tylko dlatego, że jesteś w Sieci. Pomoże ci w tym Online Call Manager. Zupełnie jak wirtualna sekretarka. Będziesz mógł zdecydować, czy chcesz oddzwonić, czy też pozwolić, aby dana osoba zostawiła wiadomość.



zwalający zapisać adres interesującej ci strony, na którą natrafisz będąc w Sieci. No bo kto jest na tyle zorganizowany, aby poukładać swoje ulubione?

Na zakończenie, coś, co niekoniecznie pomoże zorganizować ci życie, ale na pewno pozwoli oszczędzić kilka minut i kilka siwych włosów. Nikt nie cierpi wypełniać sieciowych formularzy zawierających za każdym razem te same pytania o osobiste rzeczy. Gator może zrobić to za ciebie. Wypełnij tylko odpowiednie formularze i wygodnie usiądź. W przyszłości, gdy pojawi się jakiś wymagający wypełnienia formularz, pojawi się Gator i wypełni go za ciebie. Mifaj pracy. □

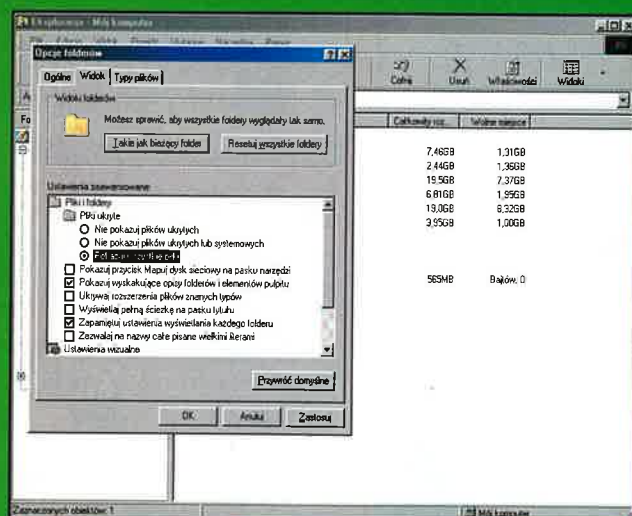


Nie ma ograniczenia ilości danych, jakimi możesz wypełnić swój sieciowy dziennik. I w przeciwieństwie do innych notatników, nie zostawisz go w autobusie!

Wyrzucić śmieci o poranku

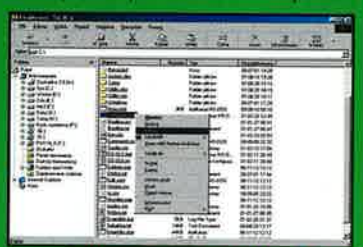
Łatwe

Spraw, aby Windows wyrzucał śmieci przy każdym uruchomieniu za pomocą prostej DOS-owej komendy.



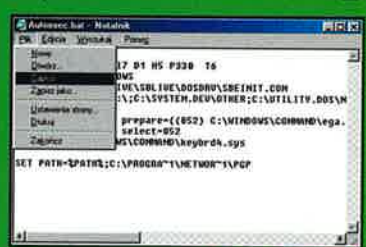
1 Uruchom Eksploratora Windows, a następnie wybierz z menu Widok => Opcje Folderów. Przejdź teraz do karty Widok i zaznacz opcję Pokaż wszystkie pliki, a następnie kliknij OK.

Dla niektórych osób Kosz jest przechowalniam plików, które zamierzają któregoś dnia wyrzucić. Ich ulubionym zajęciem jest przekopywanie się przez cały Kosz w poszukiwaniu jakiegoś wiekowego pliku, który został tam wrzucony kilka miesięcy wcześniej. Jeżeli mogłbyś utożsamiać się z tym opisem, przejdź do następnej strony. Jeżeli jednak masz wewnętrzną potrzebę utrzymania porządku i widok ikonki przesympującego się Kosza przyprawi cię o atak paniki, to ta krótka porada



2 Kliknij prawym przyciskiem plik o nazwie Autoexec.bat znajdujący się w głównym katalogu dysku C: i z menu, które się pojawi, wybierz Edytuj.

może być lekarstwem, którego potrzebujesz. Całość polega na dodaniu kilku linii kodu do pliku autoexec.bat za pomocą zwykłego Notatnika. Kiedy już zapiszesz poprawiony plik, Windows będzie opróżniał Kosz przy każdym uruchomieniu komputera. Jeżeli wydaje ci się, że to ogranicza możliwości odzyskiwania plików w Windows, to nie martw się niepotrzebnie. Bowiem cała procedura pozostawia skasowane foldery w Koszu, co powinno zapewnić odpowiedni poziom bezpieczeństwa.



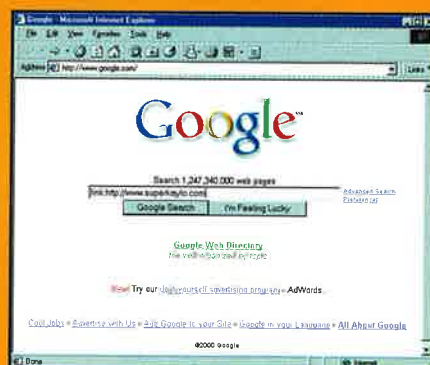
3 Dopisz następujące linijki: CD /D %SystemRoot%\System32 (plus [Enter]), Echo Y | Del *.* (plus [Enter]), CD (plus [Enter]) oraz wybierz Plik => Zapisz.

Średnie

Kto kieruje ruchem?

Zobacz, kto podłączył się do twojej strony Web za pomocą zwykłej wyszukiwarki internetowej.

Nagle wzrósł ruch na twojej stronie Web? Czy chcesz szybko przekonać się, dlaczego? Bardzo łatwo tego dokonać. Możesz stworzyć listę podejrzanych, wykorzystując prostą opcję w starych jak świat wyszukiwarkach stron internetowych. Aby znaleźć strony posiadające odnośniki do twojego serwisu, po prostu wpisz w okienko wyszukiwarki pełną nazwę twojej domeny. Rezultat może być różny w zależności od zastosowanego serwisu, ponieważ tylko strony w nim zarejestrowane mogą zostać wyświetlone. Warto więc odwiedzić kilka wyszukiwarek, aby otrzymać w miarę kompletny obraz.



1 Po pierwsze, otwórz stronę swojej ulubionej wyszukiwarki internetowej, a następnie wpisz w pole wyszukiwania linie: [link:http://www.twoja Domena](http://www.twoja Domena).



2 Teraz kliknij przycisk Wyszukaj i poczekaj kilka chwil na rezultaty. Otrzymana lista zawiera strony, które posiadają odnośniki do twojego serwisu.

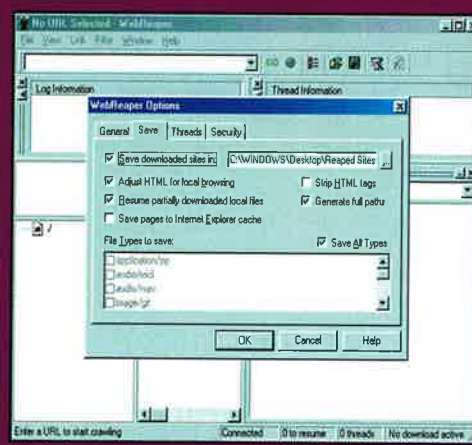
Skopiuj swoje Ulubione

Trudne

W ciągu kilku minut ściągnij cały serwis Web w celu późniejszego przeglądania. Zrób to za pomocą rewelacyjnego programu WebReaper.

Uzbrojone w poprawny URL programy typu Web crawler potrafią ściągać wszystkie powiązane z nim strony, obrazy i inne obiekty, które napotkają. Ściągnięte pliki mogą być później swobodnie przeglądane bez konieczności łączenia się z Internetem. WebReaper jest wyjątkowo dobrym przykładem crawlera. Aby z niego skorzystać, wystarczy podać poprawny adres URL i wcisnąć przycisk Go. WebReaper ściągnie wtedy stronę umieszczoną pod tym adresem, a następnie przejrzy ją w poszukiwaniu odnośników względem innych stron, wyciągając wszystkie dostępne strony dodatkowe, aż kopia będzie kompletna albo... zabraknie miejsca na dysku. Można oczywiście ograniczyć poziom zagłębiania się w odnośniki, maksymalny czas poświęcony na ściągnięcie, a także ustalić cały zestaw reguł wykluczających ściągnięcie nieistotnych obiektów.

Aby ściągnąć program WebReaper, udaj się do serwisu www.otway.com/webreaper.



Jeżeli chcesz skrócić czas, jaki spędzasz w Internecie, powinieneś ściągnąć ulubione serwisy na dysk w celu późniejszego przeglądania w trybie offline. WebReaper jest idealnym narzędziem do takich zadań.

POSŁUCHAJ W CO GRASZ!



DIAMOND™
AUDIO TECHNOLOGY



PRO MEDIA™ 2010

- Moc (RMS): 5W x 2
- Pasmo: 100 - 15 KHz
- Regulacja tonu
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™



PRO MEDIA™ 2012

- Moc (RMS): 6W x 2
- Pasmo: 90 - 18 KHz
- Regulacja tonów wysokich i niskich
- Regulacja mocy
- Dźwięk przestrzenny 3DSP™

PRO MEDIA™ 3025

- Moc (Satelity) (RMS): 5W x 2
- Moc (Subwoofer) (RMS): 15W
- Pasmo: 50 - 18 KHz
- Regulacja basu
- Regulacja mocy
- System eliminacji zniekształceń DLP™



Diamond Audio Technology Inc. - Firma założona przez trzech doświadczonych profesjonalistów od dźwięku, których celem było stworzenie produktów o wysokim poziomie technologicznym, a jednocześnie dostępnych dla każdego użytkownika komputerów domowych. W ciągu pięciu lat odnieśli wielki sukces rynkowy w USA, budując firmę zgodnie z maksymą: "Chcemy być najlepsi, a nie najwięksi".

Stuchając tych produktów zrozumiesz, co mieli na myśli.

Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. / +48/ 55 236 33 63
tel. / +48/ 55 233 93 65
www.lanser.net



Lanser.net

Jak spędzić... czas bootowania?

Jako specjaliści od zarządzania czasem, radzimy, abyś zastanowił się nad chwilami zmarnowanymi podczas oczekiwania na uruchomienie się systemu i pomyślał, co można by z nimi zrobić. Niestety, nigdy już ich nie odzyskasz...

oprac. Łukasz Nowak



Tylko nie oczekuj, że będzie smakować jak zwykłe cappuccino...

1 Popraw swoje chi

Spójrz na swoje biurko. No, po prostu popatrz na nie. Jest pokryte różnego rodzaju pisakami, pustymi kubkami po kawie, żółtymi karteczkami i powydzieranymi stronami z instrukcji gier. Zgodnie ze starożytną sztuką Feng Shui, taka sytuacja bardzo źle wpływa na twoją wewnętrzną moc, czyli chi. Wprowadzenie do Feng Shui na stronie www.simplerliving.com mówi, że bałagan i nieporządek sprawia, że chi wegetuje, hamując przepływ pozytywnej energii. Dlatego poświęć pierwsze dwie minuty swojego dnia i w sposób bezwzględny potraktuj chaos na swoim biurku. Symbolicznie będzie to oznaczać usunięcie niepożądanych elementów z twojego życia i przemianę chaosu w ład.

2 Zrób sobie kawę

Włącz czajnik, kiedy twój pecet męczy się co niemiara. Kawa rozpuszczalna jest tym, co sprawia, że życie może się toczyć nawet w trakcie ciężkich nocy spędzonych nad Quakiem. Ostatnio pojawiła się kawa o nazwie Rocket Fuel. Jest ona zrobiona z czarnych ziaren wymieszanych z liśćmi guarany. Ludzie mieszkający w Amazonii żuli pędy guarany w celu dostarczenia organizmowi energii, gdyż zawierały one naturalną odmianę kofeiny, która jest mniej więcej dwa razy silniejsza od tej, która jest w zwykłej kawie. Mówi się, że pozwala oczyścić ciało ze wszelkich toksyn, przyspiesza reakcje, zwiększa odporność fizyczną, opóźnia senność i leczy kaca.



Najlepsza rzecz, jaką możesz poczytać offline.

3 Zrób 60 pompek

Poświęć ten czas na osiągnięcie lepszej formy. Według ekspertów z serwisu Fit By Friday ze strony www.ivillage.com, jednym z najprostszych, ale i najlepszych sposobów treningu są pompki. Nie wymagają one żadnego sprzętu, a zwiększają siłę mięśni i poprawiają pracę serca. A przy tym możesz sam dostosować tempo treningu do swoich możliwości. Żołnierze sił specjalnych polegają na takim ćwiczeniu, a także na brzuszkach i bieganiu, jeżeli znajdują się w miejscu, w którym nie ma dostępu do siłowni. Więc podnieś swój majestatyczny tył z krzesła, padnij na ziemię i zacznij wyciskać.

4 Wyczyść myszkę

Utrzymywanie gładko poruszającej się myszki jest niezwykle istotne dla rozgrywki w Counter Strike i pozwala uniknąć irytującej sytuacji, gdy twoja ręka porusza się, a kursor na ekranie nie. Wystarczy dwie minuty, aby pozbyć się przeszkadzającego kurzu i brudu. Przewróć swojego gryzonia na plecy i obróć plastikowe koło w kierunku, jaki pokazują strzałki. Po jego zdjęciu będziesz mógł wyjąć kulkę. Wytrzyj ją przą pomocą miękkiej szmatki i odłóż w bezpieczne miejsce. Użyj jakiegoś ostrego narzędzia, aby zeskrobać brud z trzech rolek w komorze myszki. Teraz wóź do środka kulkę i gotowe!

5 Przeczytaj tę stronę w CD-Action

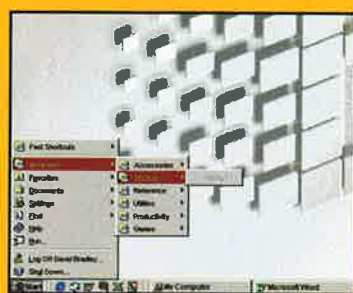
Strona w CD-Action zawiera średnio około 700 słów. Wyszkolonemu w dziedzinie szybkiego czytania ekspertowi przekopanie się przez nie zajmuje około minuty - włącznie z tytułami i podpisami pod obrazkami. Czy potrafisz zrobić to w takim tempie? Jeśli tak, to możesz przeczytać tę stronę, a później jeszcze jedną w czasie, który system Windows poświęci łaskawie na uruchomienie się. □

Albo przyspiesz to...

Windows 95 i 98 są zazwyczaj powolne przy starcie, a sytuacja robi się coraz gorsza wraz z instalowaniem kolejnego oprogramowania. Oto jak można rozwiązać ten problem.



1 Po pierwsze upewnij się, że zamykasz poprawnie system. Nic tak nie wydłuża czasu uruchamiania, jak konieczność przysiadania się uroczemu, niebieskiemu ekranowi programu ScanDisk. Za każdym razem wybieraj z menu Start funkcję Zamknij, a nie uszkodzisz danych na swoim twardzieli. Warto też upewnić się, że wszystkie sterowniki są aktualne. Jeżeli system będzie zmuszony wykrywać monitor codziennie, szybko znudzą ci się komunikaty Plug and Play.



2 Przejdź do menu Start=>Programy=>Autostart. Skasuj wszystko w tym folderze. Czy naprawdę potrzebujesz programu antywirusowego, Outlooka, bazy kontaktów i modułu TWAIN do skanera uruchamianych przy każdym starcie komputera? Uruchom te programy ręcznie po starcie całego systemu, a Windows załaduje się szybciej. Upewnij się, że plik autoexec.bat także nie uruchamia żadnych dodatkowych programów.



3 Mogłbyś także powyrzucać kilka rzeczy z rejestru, ale jest to delikatny proces i wymaga sporo cierpliwości - w celu uzyskania szczegółowych porad możesz się odwołać do serwisów, takich jak www.help.com. Czasami nie warto poświęcać czasu na zabawę i lepiej po prostu przeinstalować cały system. Skasuj wszystkie niepotrzebne rzeczy na twardego dysku, przeformatuj go i zacznij na nowo - najlepiej z właśnie zakupionym systemem Windows ME.

Usprawnianie komputera

Łatwy upgrade!



Upgrade komputera nie jest rzeczą tak trudną, jak mogłoby się wydawać. Dzisiaj pokażemy ci, co masz robić i gdzie użyć śrubokręta!

oprac. Krzysztof Kruszyński

W przeciwieństwie do tego, co mawia nam się w reklamach telewizyjnych, nie ma idealnego momentu na kupno komputera. Jeśli kupiłeś go pół roku temu, prawdopodobnie drażnią cię dzisiejsze oferty sprzętu... Większe dyski twarde, szybszy procesor, lepsze funkcje multimedialne niż te zainstalowane w twoim komputerze, który pół roku temu kosztował tyle samo co dzisiaj. Zaczniemy od czegoś łatwego... (Uprzedzamy jednak, że jeśli masz tzw. "dwie lewe ręce", to może lepiej poprosić o pomoc kogoś zdolniejszego manualnie. Pamiętaj też o zasadzie "nic na siłę", gdyż komputerowe akcesoria często są bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić przy nieostrożnej manipulacji - szczególnie dotyczy to procesorów i pamięci RAM.)

To, co dzieje się z cenami podstawowych elementów komputera, takich jak pamięć RAM czy procesory, może zdofować (albo ucieszyć) potencjalnych nabywców. Póki co wszystko taniej, kusi do zakupów...

Wielkie firmy produkujące układy scalone, takie jak Intel czy AMD, wciąż ze sobą walczą, produkując coraz szybsze procesory i gdy tylko pojawi się nowy układ, cena rynkowa poprzednich, wolniejszych odpowiednio spada. Jest jednak sposób na to, aby powstrzymać rozpad swojego komputera.

Gdy się nad tym zastanowisz, okazuje się, że komputer jest unikalnym urządzeniem. Rzadko kiedy bowiem kupuje się urządzenie elektroniczne, które można później unowocześnić. W końcu nie da się dodać

więcej cali do telewizora czy głowic do magnetowidu. Komputery są jedynymi urządzeniami, których otwieranie jest bezpieczne i nie narusza żadnej gwarancji. Komputery zostały wręcz zaprojektowane do rozbierania.

Pomysł otwarcia obudowy i włożenia skomplikowanego układu elektronicznego może wywoływać obawy i właśnie dlatego powstał ten prosty przewodnik, który pokazuje dokładnie, co i jak zrobić, aby unowocześnić swój komputer. Nie jest to naprawdę tak skomplikowane, jak wygląda. Zaczniemy od czegoś łatwego... (Uprzedzamy jednak, że jeśli masz tzw. "dwie lewe ręce", to może lepiej poprosić o pomoc kogoś zdolniejszego manualnie. Pamiętaj też o zasadzie "nic na siłę", gdyż komputerowe akcesoria często są bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić przy nieostrożnej manipulacji - szczególnie dotyczy to procesorów i pamięci RAM.)

Bezwstydną wtyczką

Wymiana takich urządzeń jak skanery czy drukarki staje się łatwiejsza dzięki mechanizmowi Plug-and-Play.

Zastanówmy się, jakie części komputera można unowocześnić bez zdejmowania obudowy. Klawiatura, mysz, drukarka, monitor i skaner są sklasyfikowane jako urządzenia zewnętrzne, to znaczy, że znajdują się na ze-

wnętrzu komputera. Łatwo jest je w związku z tym unowocześnić, ponieważ wystarczy tylko podłączyć nowe urządzenie i zainstalować nowy zestaw sterowników, dostarczonych zazwyczaj na płycie CD.

Z tyłu obudowy komputera znajdują się różne rodzaje podłączeń (zwane portami). Na zdjęciu w dolnej części strony wyjaśniliśmy, które z nich do czego służą. Wszystkie komputery posiadają standardowy zestaw portów, a dodatkowe połączenia uzyskuje się za pomocą kart rozszerzeń. Nowsze komputery posia-



Urządzenia USB łatwo się unowocześnia, ponieważ wystarczy jedynie je podłączyć, a Windows zajmie się resztą.

Żargon

Płyta główna

Jest to główna płyta komputera, do której podłączone są wszystkie składniki komputera, takie jak pamięć, procesor i karty rozszerzeń.

USB

Universal Serial Bus. Jest to nowy sposób podłączania sprzętu do komputera.

Hot Swap

Urządzenia USB umożliwiają wymianę sprzętu podczas pracy komputera (hot swap). Po prostu odłącz go, gdy będziesz chciał!

dają porty USB (Universal Serial Bus), których w starszych niestety nie ma. Nie musimy się znać na wewnętrznej pracy tych portów, wystarczy wiedzieć, jakie rodzaje urządzeń podłącza się do określonych portów, aby można było z łatwością je później wymieniać. Na przykład, drukarkę podłącza się zazwyczaj do portu równoległego przy użyciu kabla równoległego, a monitor do portu VGA za pomocą kabla VGA. Unowocześnienie takich urządzeń jak skaner czy drukarka jest naprawdę proste. Trzeba tylko odłączyć stare urządzenie i podłączyć nowe, a następnie za-

podłączone do komputera, a użytkownikowi pozostaje tylko włożenie dysku ze sterownikami - potem można już używać nowego, lśniącego sprzętu.

Jak poradzić sobie z czasochłonnym procesem wyłączenia i włączania komputera? W urządzeniach USB (Universal Serial Bus) rozwiązano to, wprowadzając "hot-swapping". Jest to możliwość podłączania i odłączania urządzeń bez potrzeby wyłączenia zasilania komputera. Windows wykrywa podłączone urządzenia i ładuje automatycznie odpowiednie sterowniki, umożliwiając natychmiastową pracę z urządzeniem. W sprzedaży znaleźć można urządzenia USB takie jak drukarki, modemy, kamery internetowe, a nawet napędy CD-RW, i to właśnie je najłatwiej się wymieniać.

Włamujemy się!

Unowocześnienie głównych składników komputera możliwe jest dopiero po dostaniu się do jego wnętrza. Zobaczmy, jak to zrobić?

Potrzebny jest śrubokręt i odrobina wyczucia. Do wnętrza peceta można się dostać w bardzo prosty sposób. Jak wspomnieliśmy wcześniej, w przeciwieństwie do innych sprzętów gospodarstwa domowego, majsterkowanie wewnątrz komputera jest wręcz zalecane i... zadziwiająco proste.

Sposób zdejmowania obudowy komputera jest taki sam w przypadku obudowy tower (stojącej pionowo) i desktop (leżącej poziomo). Oczywiście pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, jest wyłączenie kompu-



Bardzo ważna jest znajomość rodzaju kabla, jakim podłącza się urządzenie...

tera i odłączenie kabli zasilających podłączonych z tyłu obudowy. Nie należy zapominać, że znajdujące się wewnątrz komputera urządzenia mogą porazić cię prądem, jeśli wszystkiego nie odłączysz. Gdy już wszystkie kable zostaną rozłączone, obróć komputer, aby mieć łatwy dostęp do jego tylnej części. Znajdują się tam trzy lub cztery śruby przytrzymujące obudowę. Mogą mieć one postać motyli, ułatwiających przykręcenie/odkręcenie obudowy ręką, lub mogą to być zwykłe śruby, do których odkręcenia potrzebny jest śrubokręt. Pamiętaj, gdzie położyłeś



Duża przestrzeń wewnątrz komputera może zastanawiać. Jest ona jednak potrzebna, aby odprowadzać ciepło.



Ten komputer ma obudowę typu tower, co oznacza, że obudowa stoi, a nie leży na biurku.

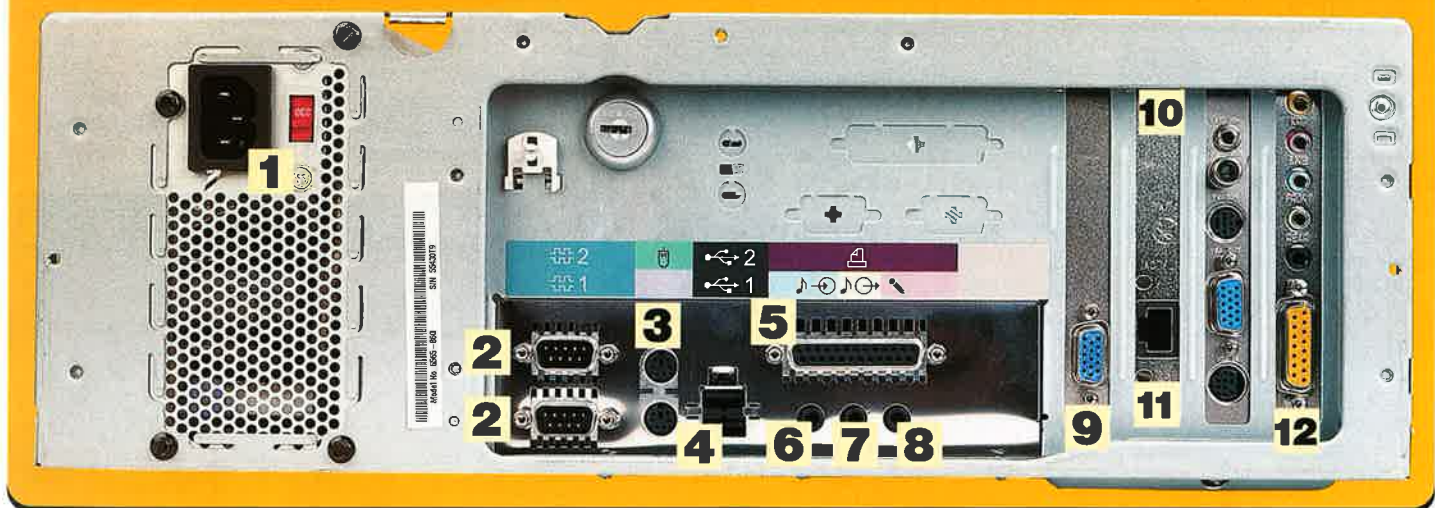
instalować sterowniki. Prawdopodobnie będziesz mógł użyć tego samego kabla do podłączenia nowego urządzenia z komputerem.

Przed podłączaniem takich urządzeń jak skanery i drukarki należy wyłączyć komputer, ponieważ wykrywa on urządzenia podłączone do portu podczas uruchamiania. Dawniej ciężko było zmusić Windows do wykrycia nowego sprzętu, ale w dzisiejszych czasach ułatwia to system o nazwie Plug-and-Play. Windows zatem podczas ładowania wykrywa nowe urządzenia

Co jest czym?

Zrozumienie tego, co znajduje się na tylnej ścianie komputera jest tak łatwe jak liczenie do ehm... 12!

- | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------|---------------------|----------------------------|
| 1 Zasilanie | 4 Porty USB | 7 Głośnik | 10 Karta rozszerzeń |
| 2 Port szeregowy | 5 Port równoległy | 8 Mikrofon | 11 Gniazdo sieciowe |
| 3 Klawiatura lub mysz PS/2 | 6 Wejście liniowe | 9 Złącze VGA | 12 Port MIDI |

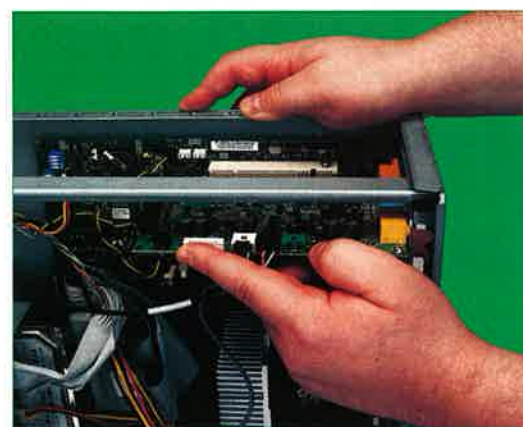


usunięte śruby - będziesz ich jeszcze potrzebował!

Powinieliś teraz móc już zdjąć obudowę z komputera. Możesz natknąć się jeszcze na zatrzaski i klipsy przytrzymujące obudowę na miejscu, wtedy trzeba lekko popchnąć obudowę, aby ją swobodnie zdjąć. Po zdjęciu obudowy dotknij metalowego szkieletu otwartego komputera, aby się uziemić. Jest to dodatkowe zabezpieczenie, które pozwoli rozładować nagromadzoną w tobie elektryczność statyczną.

Zajrzyj do środka

Teraz musimy odnaleźć karty rozszerzeń, w które włożyć można karty graficzne, dźwiękowe itp. Znajdują się tam zazwy-



Po włożeniu karty rozszerzeń musisz załadować nowe sterowniki, jakie zostały z nią dostarczone.

czaj trzy rodzaje slotów: ISA, PCI i AGP. ISA jest już przeszłością, dlatego też zajmować się będziemy slotami PCI i AGP. Aby zlokalizować każdy slot, przeczytaj instrukcję do swojej płyty głównej. Sloty rozszerzeń umieszczone są w tylnej części obudowy, aby możliwy był łatwy dostęp do portów.

Karty rozszerzeń

Skoro dostaliśmy się już do serca komputera, wypełnijmy niektóre ze slotów rozszerzeń.

Znajdujące się tutaj sloty rozszerzeń aż krzyczą, żeby wypełnić je kartami graficznymi, dźwiękowymi czy dekoderni DVD. Jeśli spojrzysz na listę, nie znajdziesz miejsca na wszystkie elementy, więc musisz określić jakieś priorytety.

Wkładając dowolną kartę rozszerzeń do komputera, zwiększasz jego możliwości pod względem wykonywania określonych zadań. Dzięki nowej karcie graficznej, na przykład, grafika na ekranie monitora staje się szybsza, płynniejsza i bardziej szczegółowa. Podobnie, możesz uzyskać lepszą jakość dźwięku, instalując lepszą kartę.

Typy kart rozszerzeń

Karta dekodera MPEG w połączeniu z napędem DVD-ROM umożliwia odtwarzanie filmów DVD i poprawia jakość obrazu. Jeśli masz w domu więcej niż jeden komputer, spróbuj połączyć je w sieć. Możesz utworzyć swoją własną sieć LAN (Local

Area Network), instalując kartę sieciową w każdym komputerze. Będziesz mógł wtedy współdzielić pliki, drukarki i grać w gry w trybie multiplayer na dwóch komputerach.

Jak wspomnieliśmy, w komputerze spotkać można kilka różnych slotów rozszerzeń: PCI i AGP. Slot PCI (Peripheral Component Interconnected) zapewnia dużą szybkość połączenia z płytą główną, na której umieszczony jest procesor. Sloty PCI akceptują większość kart rozszerzeń. Jeśli jeszcze nie instalowałeś karty w slotcie PCI, będziesz musiał usunąć zaślepkę zamykającą miejsce na kartę w obudowie. Zaślepka ta przykręcona jest jedną śrubką (po odkręceniu nie wyrzucaj jej, może ci się przydać w przyszłości).

Instalacja karty

Aby zainstalować kartę (obojętne jaką), po prostu wsuń ją do wolnego slotu PCI, ustawiając ją tak, aby śledzić z portami znajdował się na tylnej ścianie obudowy. Będzie wchodzić ciężko, ale nie używaj zbyt dużej siły. Jeśli jest to karta dźwiękowa lub karta DVD, może od niej prowadzić kabel, który trzeba będzie podłączyć do napędu DVD-ROM lub CD-ROM (sprawdź to w dokumentacji dostarczonej razem z kartą, jeśli nie jesteś pewien).

Karta musi być zabezpieczona tą samą śrubką, która trzymała zaślepkę, więc z powrotem ją wkręć.

Sloty AGP (Accelerated Graphics Port) wykorzystywane są do instalacji kart graficznych. Zapewniają one bezpośrednie połączenie z pamięcią komputera, dzięki czemu uzyskać można płynny i nieprzerwany przepływ informacji graficznych. Karty AGP instaluje się w taki sam sposób jak karty PCI.

Kwestia pamięci

Zwiększenie pamięci jest jednym z najlepszych usprawnień, jakie można zaoferować swojemu komputerowi. Minimum umożliwiające komfortową pracę wynosi dziś 64 MB. Pamięć ma postać kości RAM (Random Access Memory). Pełnią one bardzo prostą funkcję - zapamiętują informacje, jakie zostały do nie zapisane, i pozwalają je później odczytać. RAM określa na jest pamięcią "ulotną", ponieważ traci ona swoją zawartość po wyłączeniu komputera, w przeciwieństwie do dysku twardego, który przechowuje dane dopóty, dopóki się ich nie skasuje.

Większa ilość pamięci ma korzystny wpływ na wszystkie programy i objawia się szybszą pracą komputera, sprawiając jednocześnie, że pracuje się na nim z przyjemnością. Gdy uruchamiasz komputer, ładuje on system Windows i wszystkie inne programy, które otworzysz, do pamięci RAM. Gdy RAM jest już wypełniona, co

Ile pamięci potrzebujesz?

Poczta e-mail, przeglądanie stron WWW, praca z edytorem tekstu: 64 MB dla Win 98 i wyżej, 32 MB dla Win 95.

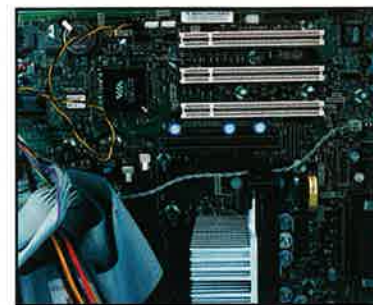
Praca z edytorem tekstu, poczta e-mail, DVD, WWW, grafika, arkusze kalkulacyjne: 64-96 MB.

Praca z edytorem tekstu, poczta e-mail, DVD, WWW, grafika, arkusze kalkulacyjne, trzy lub więcej otwartych programów jednocześnie: 128 MB.

Profesjonalna praca, różne programy i duże animacje, manipulacja plikami graficznymi lub dźwiękowymi: 128-512 MB.

Jeśli zamierzasz tylko i wyłącznie grać... 64 MB to teraz rozsądne minimum. 128 MB to już nieźle. A 256 MB... ale może skończymy marzyć!

może nastąpić bardzo szybko, gdy Windows sam w sobie zajmuje jakieś 40 MB, system zaczyna wykorzystywać dysk twardy jako rodzaj pamięci wirtualnej. Oczywiście odczytanie danych z dysku trwa dużo dłużej niż odczytanie ich z pamięci RAM, więc dodając większą jej ilość, przyspieszamy pracę całego komputera. (No i oszczędzimy HDD.)

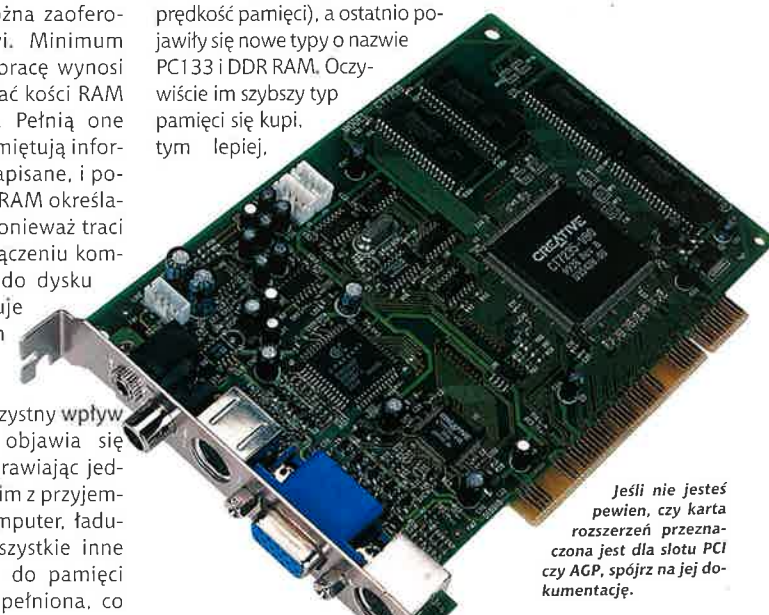


Trzy sloty PCI są w kolorze białym, a jeden port AGP ma kolor ciemnobrązowy.

Typy pamięci

Pamięć kupuje się w kartach o nazwie DIMM (Dual Inline Memory Module), ale istnieje także starszy i wolniejszy typ pamięci o nazwie SIMM (Single Inline Memory Module), który stosuje się w starszych komputerach. Jeśli jednak kupiłeś komputer niedawno, nie będziesz musiał się o nic martwić. RAM wkłada się w sloty pamięci znajdujące się na płycie głównej, z której łączy się za pośrednictwem małych, złotych styków umieszczonych na jednej krawędzi karty. Wkłada się ją łatwo, bo na płycie głównej stosuje się zatrzaski, które trzymają karty na miejscu.

Istnieje mnóstwo typów pamięci RAM, takich jak EDO czy SD 66/100/133 (liczba oznacza prędkość pamięci), a ostatnio pojawiły się nowe typy o nazwie PC133 i DDR RAM. Oczywiście im szybszy typ pamięci się kupi, tym lepiej.



Jeśli nie jesteś pewien, czy karta rozszerzeń przeznaczona jest dla slotu PCI czy AGP, spójrz na jej dokumentację.

ale pamięć będzie mogła pracować jedynie z prędkością zegara płyty głównej. Jeśli włożysz pamięć 133 MHz do płyty głównej pracującej z prędkością 66 MHz, będzie ona po prostu pracować wolniej, więc warto kupić szybszą pamięć RAM, aby zabezpieczyć się na przyszłość.

Wkładanie pamięci

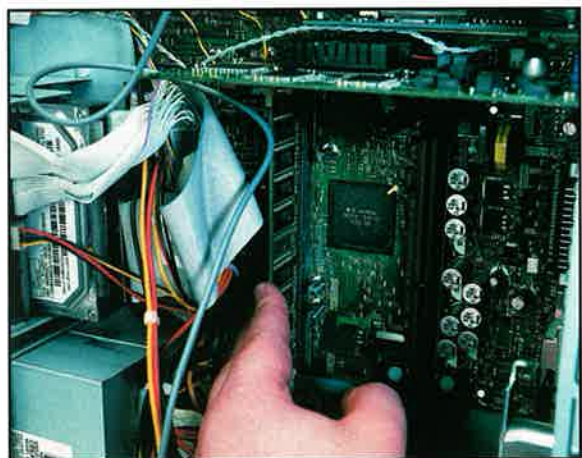
Wkładanie nowej pamięci jest naprawdę proste. Otwórz obudowę i wepchnij (delikatnie!!!) pamięć do gniazda pamięci i zabezpiecz łańcuszkiem. Wbrew pozorom jest to dziecinnie łatwe, ale wymaga wprawy i wyczucia. Może więc za pierwszym razem poproś kogoś, kto ma doświadczenie w tej sprawie, aby pokazać ci, jak to się robi.

Gdy już uruchomisz komputer, z pewnością zauważysz, że wykrywa on więcej pamięci w procesie uruchamiania. Aby jednak to potwierdzić, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer i wybierz Właściwości. Zobaczysz okno zawierające informacje o komputerze i ilości zainstalowanej pamięci. A jeśli nie? Wyłącz komputer i sprawdź, czy poprawnie zainstalowałeś pamięć. Jeśli coś jest nie tak, nie martw się: fabrycznie uszkodzone kostki RAM nie są częstym przypadkiem, więc zapewne po prostu coś namieszałeś przy ich instalacji.

Nowy procesor

Włożenie pamięci jest łatwe, tylko pamiętaj, żeby nie dociskać jej zbyt mocno!

Najlepszym sposobem na przyspieszenie pracy komputera jest wymiana jego serca, czyli procesora.



Drugi napęd CD/DVD



1 Usuń obudowę komputera i zaślepkę drugiego napędu CD. Zlokalizuj wolne złącze kabla zasilania i wstążki. Ustaw nowy napęd jako "slave", przestawiając odpowiednio zworki.



2 Wsuń napęd do wnęki, upewniając się, że nie jest do góry nogami, i zrównaj go z przednią ścianką obudowy. Następnie przykręć napęd do obudowy małymi śrubkami.



3 Możesz teraz podłączyć kabel zasilający i wstążkę do tylnej ścianki obudowy. Dokładnie je dopchnij. Możesz również chcieć podłączyć nowy napęd do karty dźwiękowej. Załóż obudowę, zainstaluj sterowniki, i to tyle!

Wielu ludzi popełnia błąd, myśląc, że szybkość ich komputerów zależy jedynie od szybkości procesora. Prawdą jest to, że jest to główny czynnik, bo w rzeczywistości na szybkość komputera ma wpływ szybkość płyty głównej, procesora i pamięci RAM. Tym niemniej wymiana procesora na szybszy tak czy inaczej jest mocno odczuwalna.

Dawniej wymiana procesora była prosta - wyjmowało się stary i wkładało nowy, szybszy. Dziś jest to bardziej skomplikowana czynność. Istnieją bowiem niekompatybilne standardy. Na przykład gniazda slot i socket różnych rozmiarów i typów pasować będą do określonych kombinacji procesor - płyta główna.



Jeśli chcesz kupić napęd CD, może lepiej wymienić go na napęd DVD lub CD-RW.

Na rynku dominują dwaj producenci procesorów: AMD i Intel. Są także inni producenci, jak Via, ale ich chipy nie są tak popularne. Przez długi okres do wyboru były jedynie procesory firmy Intel, z czasem AMD zaczęło ugruntowywać swoją pozycję, nieraz zaskakując konkurencję pod pewnymi względami technologicznymi. Intel wprowadził wciąż dominuje na rynku procesorów, ale AMD oferuje teraz procesory co najmniej tak samo potężne i w większości przypadków tańsze.

Gniazda

Intel produkuje popularne procesory Pentium III. Oryginalne Pentium projektowane były pod złącza typu socket, ale nowsze, takie jak Pentium II i III (oraz Celeron), spotkać można w wersji Slot 1. Zaprojektowane pod socket procesory są małe w porównaniu z procesorami Slot 1 i oba wymagają różnych płyt głów-

RAM (Random Access Memory) jest to skrót oznaczający pamięć, która zapomina wszystko, gdy tylko wyłączy się komputer.

nych. Nie można więc kupić nowego procesora Slot 1 i włożyć go do starej płyty głównej pod Pentium 200. Zamiast tego trzeba zainwestować w płytę główną, która obsługuje Slot 1. Aby zagmatwać jeszcze cały obraz, Intel w pewnym momencie powrócił do socketów, wypuszczając nowe procesory Socket 370. Wówczas AMD odniosło duży sukces ze swoimi nowymi procesorami Athlon. Jednak te bestie używają zupełnie innego standardu połączenia z komputerem, o nazwie Slot A. W tym przypadku będziesz potrzebował płyty głównej kompatybilnej z tym standardem. Oczywiście, to jeszcze nie koniec. Od czasu wprowadzenia procesorów Duron i Thunderbird AMD wykorzystuje gniazda o nazwie Socket A, które oczywiście nie są kompatybilne z żadnymi innymi. Głowa może rozboleć...

Co więc można unowocześnić? Cóż, jeśli masz płytę główną opartą o slot firmy Intel, możesz kupić procesor również oparty o slot. Zanim to jednak zrobisz, upewnij się, że nowa płyta obsłuży prędkość nowego procesora (sprawdź to, przeglądając dokumentację płyty głównej). W podobny sposób możesz unowocześnić procesor ze Slotem A. Pamiętaj, aby typ procesora (socket lub slot) był dokładnie taki sam, bo w przeciwnym razie będziesz musiał kupić również kompatybilną płytę główną...

Samej instalacji procesora jednak nie będziemy szczegółowo opisywać, sugerujemy, aby w tej sprawie zwrócić się do fachowców. Ryzyko uszkodzenia wartej kilkaset (albo i więcej) złotych płytki krzemu jest bowiem dość spore. Ponadto - czego się już domyślacie - instalacja takiego np. Celerona w socketcie odbiega nieco od instalacji Athlona, a zaś różni się nieco od... może lepiej nie wgłębiać się w szczegóły. Kiedyś poświęcimy temu tematowi więcej miejsca.

Wkładamy drugi dysk twardy

Włożenie drugiego napędu otwiera przed tobą cały świat nowych możliwości...

Jeśli nie kupiłeś komputera z dwoma napędami dysków (nie liczymy tu oczywiście

Najlepiej kupić



1 Wszystkie pamięci RAM produkowane są w tym samym wysokim standardzie, więc nie ma firm, które byłyby w tej dziedzinie lepsze od innych.



2 Kupując procesor, musisz upewnić się, że jest on kompatybilny z płytą główną.



3 Jeden z nowych modeli MX: Creative 3D Blaster GeForce2 MX, ELSA Gladiac MC, Guillemot Hercules 3D Prophet II MX wciąż dostępne są w cenie poniżej 600 złotych.



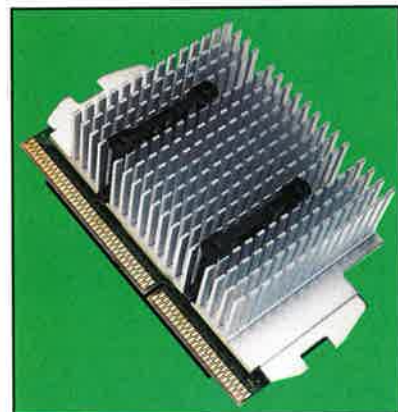
4 Mysz Logitech iFeel nie tylko wykorzystuje technologię optyczną (nie ma w środku kuli), ale również ma wbudowane efekty force feedback - to dopiero jest mysz!



5 Ponownie zalecamy firmę Creative. W przypadku DVD wybierz PC-DVD Encore 12x Intra (900 złotych), a w przypadku CD-RW - nowy Blaster CD-RW 12x10x32 za 1200 złotych. Odwiedź też stronę www.europe.creative.com.

stacji dyski 3.5"), będziesz miał prawdopodobnie w komputerze wolne miejsce. Instalując nowy napęd, będziesz mógł wykonać całkiem nowe, niedostępne do tej pory operacje. Na przykład, instalując napęd DVD-ROM, uzyskasz możliwość oglądania najnowszych filmów w cyfrowej jakości lub grania w najnowsze gry i pracy z programami multimedialnymi. Jeśli zainstalujesz napęd CD-RW, będziesz mógł tworzyć kopie zapasowe swoich danych, zamieniać kolekcję MP3 w płyty audio CD lub tworzyć albumy ze zdjęciami na płycie CD-ROM. Poniżej możesz zobaczyć, jak zainstalować nowy napęd CD - w taki sam sposób wkłada się napęd CD-RW czy DVD-ROM.

Należy jeszcze powiedzieć kilka słów o napędach DBD: będziesz potrzebował odpowiednika karty DVD lub oprogramowania, aby móc odtwarzać filmy DVD. Ponieważ informacje o obrazie i dźwięku są skompresowane w formacie MPEG-2 (Moving Pictures Expert Group),



Oto procesor Pentium III ze złączem Slot 1. Część wyglądająca jak murek z cegieł to radiator chłodzący układy procesora.

będziesz musiał w jakiś sposób je dekodować, aby móc oglądać film na ekranie monitora. Dekodowanie można wykonać na dwa sposoby: za pośrednictwem karty DVD (patrz strona poświęcona kartom rozszerzeń) lub za pomocą odpowiedniego oprogramowania, takiego jak SoftDVD Max firmy MGI. Karty dekodera DVD zapewniają najwyższą jakość obrazu, ale oprogramowanie jest

warte wypróbowania, jeśli masz procesor szybszy niż Intel PIII 700 MHz. Pamiętaj, aby połączyć kartę/napęd DVD do karty dźwiękowej.

Jeśli wkładasz nowy napęd jako drugi, będzie on podrzędny w stosunku do już zainstalowanego. Brzmi to dziwnie, ale komputer musi mieć określony główny napęd, z którym pracuje, a jeśli tego poprawnie nie wykonasz, możesz spodziewać się problemów.

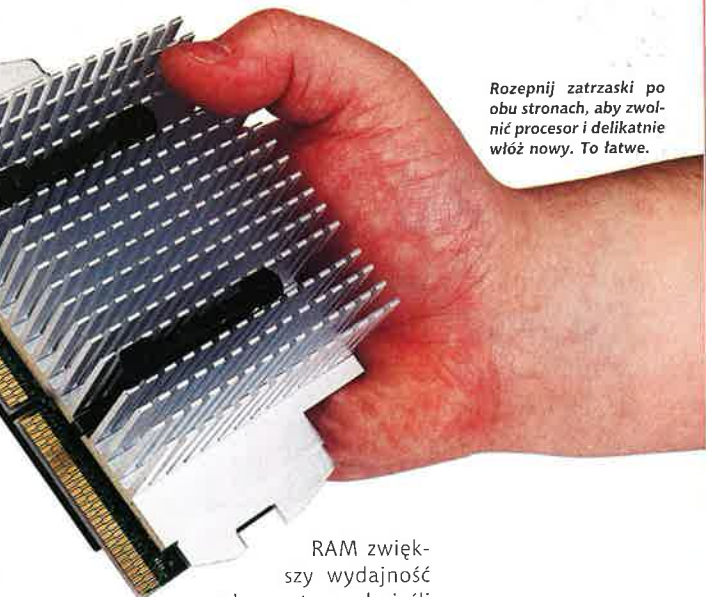
5 najlepszych usprawnień

Na rynku dostępnych jest mnóstwo produktów, a niektóre unowocześnienia są bardziej przydatne niż inne. Omówione na poprzednich stronach opcje wymagają nakładów finansowych, więc trzeba zdecydować, które z nich są dla nas najważniejsze.

W poniższej ramce zebraliśmy pięć najlepszych przykładów dla każdej z opcji. Uporządkowaliśmy je pod względem przyspieszenia, jakie oferują one komputerowi, ale nie musisz od razu wymieniać wszystkich podzespołów - niektórzy z was na pewno mają już wystarczającą ilość pamięci RAM, potężne procesory i karty graficzne. Jeśli jednak zaczynasz od początku, nie wydawaj od razu pieniędzy na najlepszą kartę graficzną, nie mając wystarczającej ilości pamięci RAM.

RAM w domu...

Dla większości komputerów najlepszym unowocześnieniem jest pamięć RAM. W dzisiejszych czasach żaden domowy komputer nie obejdzie się bez 128 MB pamięci. Jak już wspomnieliśmy wcześniej, im więcej pamięci RAM zainstalujesz w komputerze, tym szybciej działać będą programy. Jeśli lubisz grać w najnowsze gry, możesz pomyśleć o zainwestowaniu w dodatkowe 128 MB, aby mieć 256 MB pamięci RAM (uwzględniając ostatnio bardzo niskie ceny modułów DIMM).



RAM zwiększy wydajność komputera, ale jeśli posiadasz bardzo stary komputer, następnym unowocześnieniem powinien być procesor, który jest mózgiem komputera. Warto więc kupić dobry. Jeśli możesz, nie kupuj niczego wolniejszego niż 600 MHz. Ponownie, jeśli lubisz grać w najnowsze gry, szukaj szybszego procesora.

Kupując kartę NVIDIA GeForce2 MX, można uzyskać dużą wydajność już za 500 złotych. Uproszczony układ GeForce2 jest sercem urządzeń firm Creative, ELSA i Guillemot, wszystkie z nich posiadają na rynku swoje karty. Wymieniliśmy tę trójkę, ponieważ karta graficzna potrzebuje dobrego procesora i pamięci, aby działać najlepiej, a tylko renomowani producenci oferują najlepszą ich kombinację.

Następnie przechodzimy do drugiego napędu CD-RW lub DVD-ROM, które są w dzisiejszych czasach niezbędne.

Na koniec można pomyśleć o wymianie myszy. Logitech i Microsoft mają w swojej ofercie wspaniałe myszy optyczne, które poszły znacznie dalej niż zesłotyczne rozwiązania z kulką. Unowocześniając wszystkie wymienione elementy, będziesz miał komputer, który dobrze sprawować się będzie nawet w przyszłym roku.

Rozepnij zatrzaski po obu stronach, aby zwolnić procesor i delikatnie włożyć nowy. To łatwe.

Nowości Sprzętowe

Cyfrowy pamiętnik

Wrocławską firmę AB SA wprowadziła do oferty nowość Olympus w zakresie przetwarzania głosu. Jest to cała gama dyktafonów cyfrowych wykorzystujących najnowo-



ześniejsze rozwiązania multimedialne w zapisie głosu. Wszystkie dostępne dyktafony posiadają wyświetlacz LCD i oferują świetną jakość zapisu dźwięku. Dodatkowo wyróżniają się małymi rozmiarami oraz ergonomicznym i nowoczesnym kształtem.

Obecnie w ofercie dostępnych jest 5 modeli: D-1000 umożliwia cyfrowy zapis mowy w jakości oferowanej przez format DSS, na wymiennych kartach pamięciowych. Pliki DSS dzięki dużej kompresji mogą być przesyłane e-mailem.

Dyktafon zapewnia bezpośredni dostęp do plików i szybkie wprowadzanie danych adapterem PC lub czytnikiem.

Model DS-150 zapewnia 160 minut nagrania na 8 MB karcie z pamięcią typu flash. Dźwięk jest zapisywany w formacie DSS. Dyktafon posiada funkcje edytorskie, kasowania i dopisywania oraz bezpośredni dostęp do plików. DS-150 posiada 2 katalogi do zarządzania plikami, a łatwe przenoszenie danych do komputera jest możliwe poprzez złącze szeregowo.

Opcjonalnie do D-1000 oraz DS-150 dołączony jest program umożliwiający automatyczną zamianę nagranej mowy na tekst.

Sugerowane ceny detaliczne brutto tych urządzeń to:
D-1000 = ok. 1400 zł
DS-150 = ok. 920 zł

www.ab.pl

Kamera i aparat w jednym

Firma Multi-Styk wprowadza na rynek cyfrową kamerę/aparat PC Mediatech MT-402. Przeznaczone do współpracy z komputerami PC urządzenie wyposażone jest w złącze USB i może pracować również jako samodzielny, niewymagający połączenia z komputerem aparat cyfrowy.

Użytkownik MT-402 może zapisywać ruchomy i stały obraz do pliku w celu dalszej jego obróbki, wysłać wideo-pocztówkę do znajomych, rozmawiać przez internetowy wideotelefon, grać z przyjaciółmi w gry wideo, a nawet monitorować za pośrednictwem Internetu miejsca znajdujące się w pobliżu komputera.

PC Mediatech MT-402 zapewnia rejestrację obrazu w wysokiej rozdzielczości i jego szybką transmisję za pośrednictwem złącza

Logitech QuickCam Traveler

Firma Logitech przez cały czas prowadzi badania, co owocuje pojawianiem się na rynku urządzeń charakteryzujących się najwyższą jakością i jednocześnie w miarę przystępną ceną. Znamy tego producenta ze świetnych myszy, klawiatur oraz urządzeń sterujących przeznaczonych do gier. Od pewnego czasu rozwijane są głośniki oraz kamery internetowe.

Maciej Lewczuk

Cyfrowe kamery internetowe to dział akcesoriów komputerowych badając najintensywniej rozwijany przez firmę Logitech. Przyznam, że po ostatnich propozycjach tego producenta czekałem jedynie na wersję, którą będzie można zdjąć ze stojaka i zabrać na wycieczkę po okolicy. Doczekałem się. W moję ręce trafiło urządzenie Logitech QuickCam Traveler.

Konstrukcja ta przypomina mały kompaktowy aparat fotograficzny z ekstrawagancko zaprojektowaną obudową. Po bliższych oględzinach zauważa się przełączniki oraz przyciski sterujące, oraz mały ciekłokrystaliczny wyświetlacz numeryczny.

Patrząc na aparat od przodu, widzimy duże okienko wizjera, a pod nim i lekko z prawej diodę sygnalizującą pracę systemu automatycznego uruchamiania się migawki (Timer). Poniżej obiektywu znajduje się przełącznik trybu makro (fotografowanie obiektów znajdujących się w niewielkiej odległości od aparatu), a na prawo od niego umieszczono w specjalnym otworze mikrofon.

W tylnej części znajduje się centrum sterowania kamerą-aparatem. Obok wizjera umieszczona jest dioda, której zapalenie się sygnalizuje problem z ustawieniem ostrości dla fotografowanych obiektów. W centralnej części tylnej ścianki umieszczono wyświetlacz ciekłokrystaliczny, dzięki któremu można dowiedzieć się o trybie pracy aparatu, czyli o wysokiej lub niskiej rozdzielczości (640 x 480 oraz 320 x 240 punktów), liczbie zdjęć do wykonania - odpowiednio 60 oraz 240 obrazów. Znajduje się tam także wskaźnik poziomu naładowania baterii. Dzięki wyświetlaczowi oraz przyciskom Mode i Delete można skasować ostatnie zdjęcie lub wszystkie znajdujące się w pamięci. Przycisk Timer służy do uruchamiania trybu samowyzwalacza, co jest przydatne, gdy wykonujący zdjęcie pragnie pojawić się w kadrze. Klawisz Restart pozwala na przywrócenie aparatu do stanu gotowości po automatycznym przełączeniu się urządzenia w tryb uśpienia, czyli oszczędzania energii. W lewym dolnym rogu znajduje się złącze pozwalające na połączenie Travelera z komputerem za pomocą standardowego przewodu USB, stosowanego na przykład przy drukarkach.



Logitech QuickCam Traveler

Dane techniczne:

Zasilanie: 2 baterie AA
Rozdzielczość: do 640 na 480 punktów
Podłączenie: poprzez port USB
Długość przewodu: 180 cm
Dodatkowe: sporo dodatkowych aplikacji

Plusy
• dobra jakość obrazu
• świetne oprogramowanie

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Dostarczył:

Tornado 2000 SA
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel./faks (0 22) 668-80-01

Minusy
• mogłaby być lżejsza

Cena:
690 zł

INFO • INFO • INFO • INFO • INFO

REKLAMA
Saitek Perfekcja Kontroli

Z terenu prosto w Bieć

REKLAMA
Saitek Perfekcja Kontroli

Szara eminencja

CTX PV505

Niejednokrotnie pisaliśmy, że będziemy co miesiąc prezentować nowe modele monitorów. Cóż zrobić, jeśli ostatnimi czasy najwięcej dzieje się w dziedzinie wyświetlaczy ciekłokrystalicznych. Nie pozostaje nic innego, jak przedstawić czytelnikom kolejną konstrukcję tego typu.

Maciej Lewczuk

Firma CTX zaproponowała odbiorcom wyświetlacz oznaczony symbolem PV505, który został wyposażony w matrycę TFT o przekątnej wynoszącej piętnaście cali. Jest to wielkość prawie odpowiadająca powierzchni roboczej kineskopu siedemnastocalowego. Komórki obrazu charakteryzują się niezbyt długim czasem reakcji, co ma wpływ na czytelność obrazu przy dynamicznie zmieniających się obrazach. Całość zamknięto w eleganckiej obudowie, wykonanej z tworzywa o dwóch odcieniach szarości. Jej konstrukcja jest nad wyraz estetyczna i za sam ten fakt należy się producentowi duży plus.

Estetyczna obudowa, kryjąca w sobie matrycę charakteryzującą się niezłymi parametrami, jest na pewno niebanalną ozdobą biurka.

Po ustaleniu rozdzielczości, w której zamierzamy pracować, warto skorzystać z opcji automatycznego dopasowywania obrazu. Funkcja ta działa doskonale i zarówno w nominalnej, jak i niższych rozdzielczościach powierzchnia robocza jest dobrze wykorzystana, a kolory, jasność oraz kontrast ustalone na poziomie, który nie męczy zbyt wrozo. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by wszystkie parametry ustawić indywidualnie, gdyż w menu przewidziano i taką możliwość. Do wyboru są kontrast, jasność, kolor, wielkość obrazu, ostrość oraz optymalizacja dla tekstu lub grafiki.

CTX PV505 jest ciekawą konstrukcją pozwalającą na przyjemną pracę z aplikacjami nie wymagającymi zmiany rozdzielczości na niestandardowe. Ciekawa kolorystyka oraz ergonomicznie zaprojektowana obudowa tworzą naprawdę funkcjonalną całość.

CTX PV505	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Wyświetlacz (rodzaj/przekątna): TFT LCD/15 cali Zalecana rozdzielczość: 1024 x 768 punktów Maks. odświeżanie: 75 Hz Czas reakcji komórki: do 40 ms	AB SA ul. Kościelna 32 51-416 Wrocław tel. (071) 324-05-00 faks (071) 324-05-28 www.ab.com.pl
Plusy	Minusy
• świetna jakość obrazu • estetyczne wykonanie	• Iroszkę drogi
Internet: http://www.ctx.com.pl	Cena: 3999 zł



VRjoy Airstik 2000

Do tej pory prezentowaliśmy czytelnikom jedynie pady wykorzystujące mniej lub bardziej zaawansowane technologie wykrywania zmian ich położenia do sterowania obiektami z gier komputerowych. Tym razem przedstawiamy dość ciekawą hybrydę.

Maciej Lewczuk

VRjoy Airstik 2000 jest urządzeniem, które na pierwszy rzut oka nie różni się znacząco od innych dżojstików dostępnych na polskim rynku. Po dokładnym przyjrzeniu się można zauważyć, że przewód łączący urządzenie z komputerem nie jest wyprowadzony z podstawy, lecz z samej manetki. Jest to jak najbardziej przemyślane, gdyż w podstawie nie znajdują się żadne mechanizmy elektryczno-elektroniczne, a jedynie mechaniczne mocowanie pałki, na którym osadza się manetkę. Do sterowania wykorzystywane są czujniki przyspieszenia, dzięki czemu

VRjoy Airstik 2000

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier
Liczba przycisków: 8
Długość przewodu: 250 cm
Przepustowość: jest
Przełącznik Hat: jest
Dodatkowe: technologia rozpoznawania ruchu

Plusy
• dwa poziomy czułości
• praca z podstawą i bez niej

Internet:
http://www.vrstandard.com

Dostarczył:

StereoS
ul. Wojskowa 36 D
03-599 Warszawa
tel. (0 22) 678-98-19
www.stereos.com.pl

Minusy

• problemy z obsługą menu w grach
• nie najlepsze wykonanie przycisków

Cena:
298 zł

INFO • INFO • INFO • INFO • INFO

Nowości Sprzętowe

USB 1.1. Obsługę urządzenia dodatkowo ułatwia przycisk do szybkiej akwizycji stałego obrazu oraz automatyczna regulacja ostrości. Urządzenie wyposażone jest również w system dopasowujący obraz do warunków oświetleniowych.

Spośród innych produktów tego typu MT-402 wyróżnia się niewielkimi rozmiarami. W komplecie z PC Mediatech MT-402 producent dostarcza zestaw atrakcyjnego oprogramowania. Kamera/aparat współpracuje z systemami operacyjnymi Windows 98/98SE/ME i 2000. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 399 zł.

Specyfikacja:

- sensor 1/4" CMOS 100 000 pikseli
- maksymalna rozdzielczość: 352 x 288 pikseli
- liczba klatek: 30 klatek/s przy 160 x 120 ppi, 25-30 klatek/s przy 320 x 240 (352 x 288) ppi
- 24-bitowy kolor: 16.8 mln kolorów
- interfejs programowy: WDM, Video for Windows, TWAIN
- połączenie: złącze USB serii A
- przycisk akwizycji obrazu stałego
- pojemność: 20 obrazów (CIF) lub 80 obrazów (QCIF)
- pamięć: 2 MB SDRAM
- samowyzwalacz: 10 sekund
- zasilanie: z portu USB (podłączona), 2 baterie typu AA (bez podłączenia)

www.multistyk.pl

Wirujący... dysk



IBM ogłosił, że wprowadza do sprzedaży nowe dyski serii Ultrastar o symbolu 36215. Będą one produkowane w dwóch wersjach: o pojemności 36 i 18 GB. Pozostałe parametry nowych urządzeń to prędkość obrotowa 15 000 rpm., transfer danych 347 Mb/s, czas wyszukiwania 3,4 ms.

Dzięki dużej szybkości dysku możliwe jest przetwarzanie transakcji w locie (OLTP), przetwarzanie analityczne w locie (OLAP), transakcje typu B2B, operacje typu B2C oraz zastosowanie w wysokowydajnych bazach danych, takich jak Oracle, DB2 czy SQL-owa baza Microsoft Server. Model Ultrastar 36215 jest o 25% szybszy od znajdujących się na rynku dysków twardych pracujących z tą samą prędkością obrotową i o 50% szybszy od analogicznych urządzeń pracujących z prędkością 10 000 rpm.

W modelach tej serii wykorzystano unikalną technologię stworzoną przez IBM, o nazwie Drive Fitness Test, umożliwiającą autotestowanie i analizę pracy. Zwiększeniu wytrzymałości dysków służy szklane podłoże tarczy oraz wykorzystanie technologii Load/Unload zabezpieczającej głowicę przed uszkodzeniami. Poziom hałasu i zużycie



można całkiem poprawnie i dokładnie sterować obiektami, zarówno trzymając urządzenie w powietrzu, jak i osadzając je w podstawie.

Umieszczone na jednej linii przełącznik widoków Hat, przepustnica oraz przycisk obsługiwane są kciukiem. Nie jest to najlepszy pomysł, gdyż cztery kolejne klawisze rozmieszczone po dwa po prawej i lewej stronie główki dżojstika także wymagają uruchamiania kciukiem. Jedynie tak zwany "cyn-giel" standardowo wymaga zatrudnienia palca wskazującego. Sterowanie w grach jest dość precyzyjne, choć przy wyborze opcji w menu można dostać białej gorączki i radzę wtedy korzystać z klawiatury.

VRjoy Airstik 2000 jest ciekawą konstrukcją, którą całkiem przyjemnie grało się przede wszystkim w gry samochodowe, jak i symulatory lotu. Gdyby cena była troszkę niższa i gdyby istniała możliwość przełączenia w tryb cyfrowy, mogłaby to być konstrukcja prawie doskonała.

Nowości Sprzętowe

energii są porównywalne do tych w dyskach o prędkości obrotowej 10 000 rpm.

IBM udziela pięcioletniej gwarancji na dyski serii Ultrastar.

www.alstor.com.pl

LCD rulez!



Firma TORNADO 2000 SA, oficjalny dystrybutor monitorów Miro oraz Radius, wprowadza do oferty handlowej najtańsze na rynku polskim panele LCD o przekątnej 15 i 17". Najnowsze modele paneli LCD Miro to doskonałe rozwiązanie dla wymagających użytkowników. Ekran LCD zapewnia niespotykaną dotychczas jakość obrazu, a przy tym zajmuje bardzo mało miejsca. TORNADO wprowadza do oferty modele Miro FP150 oraz FP170.

FP 150

Miro FP150 - podobnie jak wszystkie LCD z rodziny Miro - oferuje doskonały współczynnik możliwości w stosunku do oferowanej na polskim rynku ceny. Niewielkie wymiary ekranu pozwalają na ustawienie go w każdym, nawet najbardziej zatłoczonym i ciasnym biurze lub mieszkaniu. FP150 zajmuje obszar o wymiarach jedynie 38 x 20 cm. Niewielkie wymiary połączone są również z bardzo małą wagą - jedynie 4,8 kg. Urządzenie jest w stanie wyświetlać obraz z maksymalną rozdzielczością 1024 x 768, co czyni je idealnym ekranem do obsługi aplikacji biurowych i multimedialnych. Mówiąc o obrazie, należy pamiętać, że obraz widzialny ekranu to prawie 17" realnych cali. Tak więc - kupując panel LCD 15" - otrzymujemy ekran o powierzchni widzialnej standardowego monitora 17".

Na uwagę zasługuje rozbudowany system OSD panelu FP150. Pozwala on na standardowe ustawienia obrazu w zakresie kolorów i geometrii. Jednak gdy użytkownik chce pełnej automatyzacji, może wybrać opcję automatycznej geometrii oraz automatycznego ustawienia ostrości, kontrastu i bieli - wszystko przy użyciu jednego przycisku. Systemy automatycznie poprawia geometrię, dostosowując obraz do aktualnie wyświetlanej aplikacji, oraz właściwie ustawia kolory i kontrast.

FP170

FP170 to większy i bardziej multimedialny brat modelu FP150. Jest on rozwinięciem serii ekranów LCD w ofercie Miro. Jednocześnie FP170 plasuje się pomiędzy ekranami LCD o przekątnej 15 i 18". 17" ekranu LCD to świetne rozwiązanie dla wszystkich, którzy szukają dużego, płaskiego ekranu LCD, ale nie chcą wydawać na niego całego majątku. FP170 to doskonała konstrukcja dla osób pracujących z komputerem z różnymi aplikacjami - od biurowych

ZX Spectrum 48+

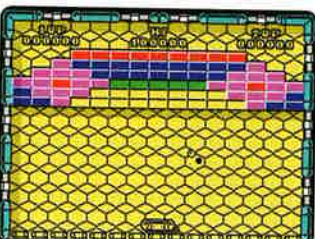
Każdy, kto posiada w domu komputer, wie, ile miejsca zajmuje obudowa, klawiatura i monitor. Czasem to przeszkadza, czasem jest powodem do dumy. Czy na pewno nie ma innych rozwiązań, które zapewnią odpowiednią rozrywkę, jak również odpowiedni poziom edukacji, na który nie trzeba rujnować domowego budżetu?

techNICK

Takie rozwiązania istnieją, lecz są po prostu nie zauważane, choć znajdują się tuż pod nosem. Laboratorium zostało zaszczycone możliwością przeprowadzenia testów komputera, który spełnia w zasadzie wszystkie przewidziane dla tego typu konstrukcji normy. Konstrukcją tą jest Sinclair ZX Spectrum 48+. Komputer ten jest na tyle zaawansowaną konstrukcją typu All-In-One, czyli wszystko w jednym, że jedynymi koniecznymi peryferiami są telewizor dowolnego typu oraz magnetofon. Procesor komputera jest na tyle mocną jednostką, że nie wymaga żadnej rozbudowy. Dzięki wielkiej pojemności kaset magnetofonowych, których cena także nie jest wygórowana, można przenosić nawet po kilka programów lub gier na jednym nośniku. Jeśli chcesz zabłysnąć wśród znajomych, to można bez problemu wyposażyć ten łatwy w rozbudowie komputer w stację dyskieta lub serię mikrodysków. W komputer został wbudowany system opera-



ZX jest komputerem niemal doskonałym. Nie potrzebuje do pracy wyspecjalizowanego monitora, posiada wbudowany system operacyjny oraz praktycznie się nie nagrzewa.



cyjny ze zintegrowanym językiem programowania BASIC. Prawie do każdego klawisza jest przypisana jakaś funkcja dodatkowa, czasem nawet dwie, dzięki czemu pod względem funkcjonalności bije na głowę inne nawet multimedialne klawiatury do PC. Pozwala to od razu rozpocząć użytkowanie komputera bez konieczności długiej instalacji oprogramowania. Tu wystarczy włączyć zasilanie, by już po kilku sekundach można było zacząć czytać gry, programy edukacyjne czy zacząć tworzyć własne programy. ZX-owi nie zdarzają się zniecierliwione klawisze, nie ma mowy o zawieszaniu się podczas pracy. Kolejną jego właściwością jest możliwość tworzenia dowolnych interfejsów, dzięki którym można podłączyć różnego rodzaju urządzenia peryferyjne, czyli między innymi drukarkę, manipulację, w tym joysticki, a nawet roboty sterowane programami napisanymi w BASIC-u. Przypomnę, że jest to jedna z niewielu maszyn, które prawie się nie nagrzewają podczas pracy. Jest to szczególnie ważne, gdyż nie wymaga montażu wiatraczków, dzięki czemu pracują niemal bezgłośnie, a jedynym dźwiękiem jest ten wciskanych klawiszy. Choć same klawisze są mniejsze niż w klasycznej PC-owej klawiaturze, to posługiwanie się nimi nie nastroja trudności. Jeśli gry są głównym

kryterium przy wyborze sprzętu, to ZX jest komputerem, do którego napisano bardzo dużą ilość programów rozrywkowych. W bogatej kolekcji znajdziemy takie hity, jak: Arkanoid, Bomb Jack, Full Throttle czy gra z izometrycznym, trójwymiarowym widokiem nosząca nazwę Knight Lore. Wielbiciele tak zwanych "mordobici" we gier karate znajdą takie pozycje, jak: Kung Fu Master czy International Karate Plus. Do poprawnej obsługi tych gier poleciłbym raczej stosować joystick, dzięki któremu sterowanie jest dużo wygodniejsze. Przypomnę, że postanowiłem, a skoro tak to także wykonałem taki manipulator samodzielnie, dzięki czemu był on prawie identyczny z gałką i przyciskami spotykanymi w automatach niemal na każdym dworcu w większych czy mniejszych miastach polski.

Najbardziej rozbudowane wersje ZX-a sprzedawane są z wbudowanym na stałe magnetofonem lub stacją dyskieta, w związku z tym nie trzeba posiadać osobnych napędów, co jest szalenie wygodne, gdy sprzęt zabiera się na przykład do kolegi, by pograć przez całą noc.

ZX Spectrum 48+ jest naprawdę świetną konstrukcją, która ma szansę stać się jednym z najpopularniejszych wśród znajdujących swoje miejsce tak pod strzechą, jak i w miejskim mrówkowcu.

ZX Spectrum 48+		
INFO	Dane techniczne:	Dostarczył:
•	Pamięć RAM: 48 KB	Zenex Distribution sp. z o.o.
•	Pamięć ROM: 16 KB	Wrocławska Giełda Komputerowa
•	Procesor: Zilog Z80A	(pytać przy wejściu)
•	Taktowanie procesora: 3,5 MHz	
•	Klawiatura: 40 klawiszy	
•	Rozdzielczość: 256 na 176 punktów	
•	Paleta: 2-bitowy kolor	
Plusy	Cena:	Minusy
• konstrukcja prosta jak "budowa cepa"	należy porozumieć się z dystrybutorem	brak zintegrowanego joysticka do "pełni szczęścia"
• ogromna liczba gier i innych programów		



MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.

HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.

CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.

NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNĘT UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.

**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywki.**



Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Lanser.net

Wylączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

Nowości Sprzętowe

ture pozwoli na znacznie szybszy dostęp do pamięci karty, dzięki czemu wzrośnie wydajność pracy przy korzystaniu z dużej ilości tekstur. Przyspieszenie udało się uzyskać dzięki adresowaniu nie całego obszaru, a jedynie odpowiednich obszarów pamięci, na które została ona podzielona.

www.nvidia.com

Zapamiętane na fotografii

Na podstawie przeprowadzonych doświadczeń, w których użyto specjalnej kliszy oraz lasera generującego światło o długości fali wynoszącej 515 nanometrów, naukowcy z Georgia Institute of Technology potwierdzili, że po dopracowaniu tej technologii będzie możliwe uzyskanie całkiem nowych nośników danych. Oświetlenie tej samej kliszy światłem o wyższej długości fali pozwoliło stwierdzić, że pojemności urządzeń wykorzystujących tę technologię znacznie przewyższają obecnie stosowane napędy. Okazało się, że te same obszary kliszy są w stanie odmiennie reagować na różne długości fali świetlnej, co dodatkowo może polepszyć gęstość, a tym samym ilość przechowywanych danych.

www.gatech.edu

Volt, zaraz, z czym to się kojarzy?



Rio Volt to kolejna konstrukcja zaproponowana przez firmę SonicBlue, która powstała na bazie połączonych się S3 i Diamonda. Volt jest urządzeniem łączącym w sobie odtwarzacz płyt CD-Audio oraz płytek CD-R z muzyką zapisaną w formie plików MP3 lub Windows Media Audio. Dzięki temu można słuchać ulubionych wykonawców przez ponad dziesięć godzin, gdyż baterie AA (paluszki), stosowane w tym urządzeniu, wystarczają na maksymalnie piętnaście godzin nieprzerwanej pracy. Układ zapobiegający przerywaniu odtwarzania podczas silnych wstrząsów zapewnia ponad sto sekund pracy, lecz tylko w przypadku, gdy słuchamy plików muzycznych. Cena urządzenia ma nie przekroczyć dwustu dolarów amerykańskich.

www.sonicblue.com

Jeżyk



Hedgehog-238m to prawdziwa chłodnica dla procesora. Radiator wykonano z czystej miedzi, a jako wentylator użyto wiatraka, który ledwo dał się przymocować do żebrowania. Dzięki takiemu połączeniu uzyskano zestaw charakteryzujący się doskonałą przewodnością.

AMD Duron 850

Wojna pomiędzy AMD i Intelem w dziedzinie produkcji procesorów do komputerów domowych i biurowych trwa w najlepsze, lecz szala coraz bardziej przechyla się w stronę pierwszego producenta. AMD dostarcza coraz szybsze jednostki, a płyty główne do tych układów pojawiają się jak grzyby po deszczu.

Mike-L

Advanced Micro Devices obniża ceny oferowanych przez siebie konstrukcji, a na dodatek wprowadza nowe, coraz szybsze procesory, których cena nie przyprawia już nikogo o zawrót głowy. Duron jest "odwiecznym" rywalem procesorów z rodziny Celeron - walczą one o palmę pierwszeństwa w dziedzinie zestawów komputerowych, których cena nie przekracza tysiąca dolarów.

Konstrukcja tych układów wywodzi się w prostej linii od rodziny Athlonów, co dobrze im włożyło od samego początku, gdyż właśnie te procesory zwyciężały w konkurencji układów taktowanych tą samą częstotliwością. Kości wykonano w technologii 0,18 mikrona i zintegrowano w jednej obudowie procesor, koprocessor oraz pamięć cache o pojemności 192 ki-



Najszybszy z najszybszych.

rem o częstotliwości 100 MHz, lecz magistra-

la FSB (Front Side Bus) pracuje z szybkością 200 MHz, a to dzięki technologii pozwalającej na odczytywanie sygnału taktującego na dwóch zbozach, czyli wstępującym i zstępującym. Dodatkowo zintegrowano nowe funkcje wspomagające obliczenia matematyczne przy obsłudze aplikacji multimedialnych, czyli 3Dnow! Podczas pracy procesor AMD Duron jest w stanie korzystać z trzech potoków zmiennoprzecinkowych, podczas gdy konkurencyjny Celeron tylko z jednego.

Jeszcze do niedawna problemem był wybór płyty, na której procesory AMD działałyby stabilnie i pokazywały całą swą moc. Prawdę mówiąc, płyty były, lecz ich ceny należałoby nazwać "zaporowymi" w stosunku do oferowanych dla konkurencyjnych procesorów. Czas się zmienia i - jak już zdążyliście się zapewne zorientować - wśród propozycji różnych firm można przebierać jak na targu. Coraz lepsze chipsety oraz doświadczenia wyniesione z projektowania tego typu podzespołów zaowocowały prawdziwą mnogością platform, jakie można zakupić i wykorzystać. Są konstrukcje zawierające praktycznie wszystkie nowinki technologiczne, które pojawiły się w ostatnim okresie, jak również konstrukcje proste zadowalające niezbyt wymagających użytkowników.

Wydajność procesora Duron 850 jest naprawdę imponująca, co można sprawdzić w tabelce z wynikami. Procedura testowa została troszkę odświeżona, z czasem będzie się pojawiało więcej wyników i dlatego też łatwiejsze będzie porównanie maszyn z różnymi procesorami. Będziemy wdzięczni za wszelkie sugestie dotyczące testów.

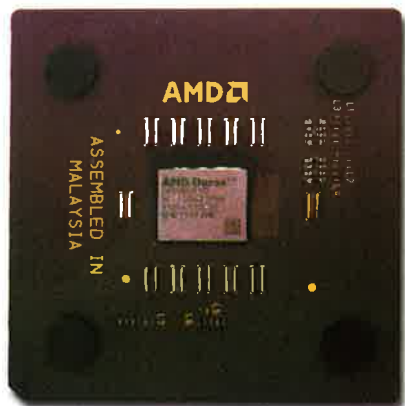
AMD Duron 850 jest procesorem ze wszech miar godnym polecenia, a to nie tylko za sprawą sporej wydajności, ale także przystępnej ceny. Jeśli kiedyś będę zmieniał konfigurację swojego starożytnego już komputera, to potraktuję go jako jednego z najpoważniejszych kandydatów do zajęcia miejsca w obudowie mojej maszyny.

AMD Duron 850 jest procesorem ze wszech miar godnym polecenia, a to nie tylko za sprawą sporej wydajności, ale także przystępnej ceny. Jeśli kiedyś będę zmieniał konfigurację swojego starożytnego już komputera, to potraktuję go jako jednego z najpoważniejszych kandydatów do zajęcia miejsca w obudowie mojej maszyny.

AMD Duron 850			
Dane techniczne:	Dostarczył:		
Gniazdo: Socket A	AMD		
Częstotliwość: 850 MHz	hotline@amd.pl		
Magistrala: 100 MHz			
Mnożnik: 8,5x			
Plusy	Minusy		
wysoka wydajność	brak		
przystępna cena	brak		
Internet:	Cena:		
http://www.amd.pl	570 zł		

Saitek Perfekcja Kontroli

Durona kolejne wcielenie



Test	Jednostka	AMD Duron 850MHz	Intel P4 1,5GHz	AMD Thunderbird 1,1 GHz
Quake II 32bit	800x600 1600x1200	fps fps	211,9 75	244,2 75
Quake II Software	800x600 1024x768	fps fps	25,8 17,4	33,9 22,4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps	129,2 120,6 94,8 40,6	233,6 208 81,4 40,6
3D Mark 99 Max	800x600x16bit Default	3DMarks	5777/11981	8942/20012
3D Mark 2000	Benchmark 16bit Default	3DMarks	6331/473	7666
3D Mark 2000	Benchmark 32bit Default	3DMarks	4950	5156

System testowy: MSI KT7 Pro2A, WinFast GeForce 2 Pro, 256 MB RAM (PC133), Windows 98 SE i ME

Saitek Perfekcja Kontroli

Stereofonia i już

X-Technologies XT-240

W jednym z poprzednich numerów mieliście okazję zapoznać się z zestawami głośnikowymi firmy X-Technologies. Dzisiaj przedstawiamy kolejne konstrukcje spod znaku tego producenta.

techNICK

Zestaw XT-240 składa się z dwóch kolumn głośnikowych wykonanych z tworzywa sztucznego. Maskownice wykonano z materiału o dużej gęstości oczek, lecz nie tłumiącego dźwięku. Zasilacz, podobnie jak wzmacniacz, znajduje się w lewej kolumnie. Dzięki temu jest ona dość ciężka, co ma znaczenie przy odtwarzaniu głośnych dźwięków. Niestety, druga kolumna jest kompletnie nieobciążona, co przy sporych gabarytach pudła rezonansowego powoduje drżenie obudowy przy rozrządzeniu wzmocnienia powyżej połowy możliwej do uzyskania wartości. Przewody zasilające oraz łączące wzmacniacz z kartą muzyczną oraz kolumny między sobą nie są zbyt długie. Ogranicza to w znacznym stopniu ich rozmieszczenie na biurku.

Oprócz regulacji głośności można także w dużym zakresie ustalać parametry wzmocnienia sopranów i basów. Do tych pierwszych nie mam zastrzeżeń, lecz podkreślenie niskich tonów powyżej granicy pięćdziesięciu procent powoduje nieprzyjemny przydźwięk oraz rezonowanie obudów kolumn, co negatywnie wpływa na odbiór tak muzyki, jak i odgłosów z gier komputerowych. Pomimo tego mankamentu dźwięk generowany przez głośniki jest dość czysty i wystarcza do rozsądnego nagłośnienia pokoju. Membrany są w stanie wygenerować tony z zakresu od 40 Hz aż do 17 000 Hz, co jest dość dobrym wynikiem, choć dobrą jakość uzyskana została jedynie przy połowie wzmocnienia (to już kwestia wzmacniacza).

X-Technologies XT-240 to dość ciekawy zestaw, którego parametry w pełni rekompensują kwotę, jaką należy wydać na zakup tych głośników. Pewne niedociągnięcia konstrukcyjne są charakterystyczne dla większości produktów, których cena nie przekracza dwustu złotych i nie można mieć o to do producenta pretensji. Przyznam, że gdyby dołączyć nieco kolumnę bez wzmacniacza, byłby to bardzo dobry zestaw, a tak jest jedynie dobry.



Niezła estetyka wykonania idąca w parze z dość dużą mocą to zalety tego zestawu, jednak drżenie obudowy przy lekkim nawet wzmocnieniu basów jest jego mankamentem.

X-Technologies XT-240			
Dane techniczne:	Dostarczył:		
Moc głośników: 12 W	Manta		
Regulacje: basy, sopran, głośność	ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa		
Dodatkowe: brak	tel. (0-22) 643 54 20		
Plusy	Minusy		
duża moc ogólna	drżać nawet przy średnich basach		
estetyczne wykonanie			
Internet:	Cena:		
www.xtechnologies.com,	119 zł		
e-mail: manta@gromit.pmc.com.pl			

Nowości Sprzętowe

ścią ciepłą. Jak informują producenci, Hedgehog jest w stanie odprowadzić bez problemu ciepło z każdego obecnie istniejącego procesora, bez konieczności stosowania modułów Peltiera czy chłodzenia cieczami. Jedynym mankamentem całej konstrukcji jest jej... waga, gdyż wynosi ona niemal pół kilograma, co może w znacznym stopniu ograniczyć jej zastosowanie. Płyty główne, jak i procesory, które pokryte są nie metalem, ale krzemem (AMD), mogą po prostu załamać się pod ciężarem "żaby". Jeśli interesują was bliższe informacje na ten temat, to zajrzyjcie na stronę producenta.

www.est-hi-ho-ne.jp/kanie/

Magnesem i laserem



Firma AB SA, autoryzowany dystrybutor firmy FUJITSU, wprowadziła do oferty napędy magnetooptyczne tego producenta z serii Dynamics.

Dynamics jest odpowiedzią firmy FUJITSU na zapotrzebowanie rynku na masowe pamięci przenośne. Napędy Dynamics oferują dużą pojemność, a także jak najlepszą ochronę danych i niezawodność. W czasach

Likom

Your IT Partner

seria FUTURE 15", 19"

seria I-TAP 17", 19"

LCD 15"

Classic wśród monitorów

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:

CEZAR

CEZAR S.A.
59-220 Legnica, ul. Zawila 65d
tel. (078) 866-80-00, fax (078) 866-80-01
e-mail: legnica@cezar.com.pl

80-131 Gdańsk, ul. Nowolipie 28
tel. (058) 323-34-40, fax (058) 323-34-01
e-mail: gdansk@cezar.com.pl

30-390 Kraków, ul. Zawila 65d
tel. (012) 254-57-00, tel. (012) 254-57-01
e-mail: krakow@cezar.com.pl

02-486 Warszawa, Al. Jerozolimskie 202
tel. (022) 863-34-74, fax (022) 863-34-73
e-mail: warszawa@cezar.com.pl

50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82
tel. (071) 369-73-00, fax (071) 369-73-01
e-mail: wroclaw@cezar.com.pl

Nowości Sprzętowe

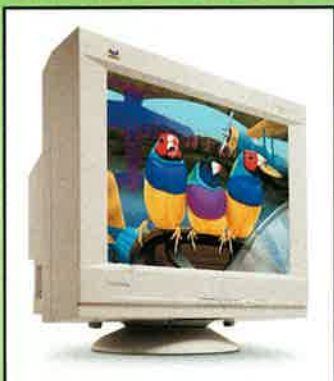
kiedy zwiększa się pojemność jednego dysku, obawy o dane zapisane na nośniku rosną. Używając wypróbowanej technologii magnetoptycznej, nie musimy obawiać się o nasze dane. Dynamo używa niezawodnych i prawie niezniszczalnych nośników, odpornych na takie czynniki zewnętrzne, jak woda, kawa, pył, pola magnetyczne i promienie rentgenowskie, które mogą bezpowrotnie zniszczyć dane zapisane na tradycyjnych nośnikach.

Napędy Dynamo są szybkie, mają dużą pojemność i charakteryzują się bardzo wysokim - jak na pamięci przenośne - przesyłem danych, osłagającym 6 megabajtów na sekundę. Oferowane pojemności to 1,3 gigabajta i 640 megabajtów na jednostronnym nośniku.

Specyfikacje te spełniają wymagania nowoczesnych aplikacji i systemów komputerowych takich jak multimedia, desktop publishing, CAD/CAM i inne.

www.ab.pl

Perfekcyjnie płaski



P95f to najnowszy monitor produkowany przez firmę ViewSonic. Jego najważniejszą część, czyli kineskop, jest wykonany w technologii PerfectFlat, co sprawia, że jego przednia część jest całkowicie płaska. Dzięki nowoczesnym rozwiązaniom jest on w stanie wyświetlić obraz o maksymalnej rozdzielczości wynoszącej 1920 na 1440 punktów. Wielkość plamki obrazu wynosi 0,25 milimetra. Urządzenie spełnia surowe wymogi normy TCO99. W Polsce objęty jest trzyletnim okresem gwarancji, a koszt, jaki trzeba ponieść, by posiadać P95f, to około dwa tysiące sześćset złotych.

www.viewsonic.com

OEL

Trzynastocalowy panel elektroluminescencyjny zaprezentowała niedawno firma Sony. Organiczne wyświetlacze charakteryzowały się znikomą grubością, porównywalną z kartą kredytową. Dzięki najnowocześniejszym technologiom zastosowanym w procesie produkcji panel ten oferuje jakość obrazu, która znacznie przewyższa oferowaną przez monitory LCD. Do masowej produkcji wejdą one dopiero w 2003 roku. Organiczne panele OEL pobierają znacznie mniej energii, a to dzięki zjawisku luminescencji, eliminując tym samym podświetlenie.

www.sony.com

Zobacz trzeci wymiar na ekranie

VRjoy 2000

Kiedyś miałem okazję grać w Kwaka, używając hełmu do rzeczywistości wirtualnej oraz specjalnego sterownika. Stojąc w specjalnej konstrukcji, miało się wrażenie pełnych trzech wymiarów. Mankamentem była waga zestawu na głowie i niska rozdzielczość wyświetlaczy.

Mike-L

Od jakiegoś czasu można zakupić karty graficzne wyposażone w specyficzne gniazda oraz podłączane do nich okulary przesłaniające raz jedno, raz drugie oko, w czasie gdy karta graficzna generuje obraz dla odpowiedniego oka. Dzięki temu przy wysokich rozdzielczościach wrażenie trzech wymiarów było całkiem realne, lecz okupione męgotaniem obrazu i zmęczeniem wzroku. Firma VRjoy zaprezentowała niedawno nowy model takich okularów, lecz działających niezależnie od posiadanej karty graficznej. Dzięki specjalnej konstrukcji podłącza się odpowiednią przejściówkę do wyjścia karty graficznej, a z drugiej strony modułu przewód doprowadzający sygnał do monitora. Zasilanie pobierane jest poprzez kolejną przejściówkę, wpinaną tym razem pomiędzy gniazdo a wtyczkę klawiatury PS/2. Na module kontrolnym znajdują się włącznik zasilania, przycisk zmiany trybu normalnego na przeplot i odwrotnie, korektor obrazu oraz dwa gniazda służące do przyłączania okularów. Są to wszystkie elementy zestawu, lecz nie będą one prawidłowo funkcjonowały bez odpowiednich sterowników.



Do obsługi gier VRcaddy wymaga plików INI, zgromadzonych w katalogu DATABASES, z których należy wybrać odpowiedni do uruchamiania gry i zamienić jego nazwę na "game.ini". Ja preferuję kopiowanie pliku konfiguracyjnego do tego samego katalogu ze zmienioną nazwą, dzięki czemu nie muszę wykonywać wcześniej kopii zapasowej nadpisywanego pliku, ale jest to kwestia przyzwyczajenia. Jeśli wśród bogatej kolekcji nie znajdziemy takiej konfiguracji, która nas interesuje, musimy udać się na stronę producenta VRcaddy i

Do obsługi gier VRcaddy wymaga plików INI, zgromadzonych w katalogu DATABASES, z których należy wybrać odpowiedni do uruchamiania gry i zamienić jego nazwę na "game.ini". Ja preferuję kopiowanie pliku konfiguracyjnego do tego samego katalogu ze zmienioną nazwą, dzięki czemu nie muszę wykonywać wcześniej kopii zapasowej nadpisywanego pliku, ale jest to kwestia przyzwyczajenia. Jeśli wśród bogatej kolekcji nie znajdziemy takiej konfiguracji, która nas interesuje, musimy udać się na stronę producenta VRcaddy i

Saitek Perfekcja Kontroli



Zestaw VRjoy 2000 sprawia, że gry komputerowe wykorzystujące grafikę trójwymiarową nabierają prawdziwej głębi.

ściągnąć potrzebne pliki, ewentualnie samemu zmodyfikować jeden z pozostałych.

Dość o instalacji, wszystko i tak jest wyjaśnione w spolszczonej instrukcji, a wątpliwości można rozwiązać, odwołując się do strony internetowej producenta lub dystrybutora. Teraz kilka wrażeń z testów (zabawy) VRjoy 2000. Muszę przyznać, że po odpowiednim ustawieniu sterowników karty graficznej oraz przejrzeniu listy plików konfiguracyjnych uruchamianie po kolei moje ulubione gry, nie pomijając oczywiście drugiej części Colina. Aż do momentu włączenia Quake III Arena wszystko było w porządku. Gra po prostu nie chciała się uruchomić, pomimo że ustawienia były dokładnie takie, jak być powinny. W opisie na stronach producenta znajduje się wyjaśnienie, że należy ręcznie skopiować dołączony na krążku instalacyjnym sterownik trybu OpenGL do katalogu gry. Dopiero wtedy gry korzystające z tego sterownika będą działały poprawnie. Niestety, jest on trochę wolniejszy od dostarczanych wraz z kartami graficznymi, dlatego też w grach uzyskuje się niższą wydajność, czyli mniej klatek na sekundę.

Do zestawu oprócz sterownika i instrukcji dołączono także grę System Shock 2 oraz pakiet wersji demo takich pozycji jak Dark Vengeance, Driver, Moto Racer 2, Need for Speed: High Stakes. Co ciekawe, znajdziemy także aplikacje pozwalające na zamianę zwykłych zdjęć lub obrazów na ich trójwymiarowe odpowiedniki, jak również na łączenie dwóch składowych obrazu stereoskopowego w jedną całość, którą można oglądać za pomocą okularów.

Szklata okularów chronione są specjalną szybą z tworzywa, lecz w czasie gry zdejmowaliśmy ją, gdyż jest ona dość ciemna, przez co zmniejsza jasność, a tym samym jakość obrazu.

VRjoy 2000 jest bardzo ciekawą propozycją dla miłośników gier 3D, a fakt, że zestaw działa praktycznie bez większych oporów z większością popularnych akceleratorów graficznych, dodatkowo podnosi jego atrakcyjność. Jeśli szukacie nowych wrażeń przy zabawie z komputerowymi grami, to mogą polecić zakup tej pozycji.

VRjoy 2000	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Zasilanie: port klawiatury PS/2	StereoS
Sygnał: poprzez przejściówkę VGA	ul. Wojskowa 36 D
Oprogramowanie: VRcaddy, gry, SIC, SIM	03-599 Warszawa
	tel. (0 22) 678-98-19
Plusy	Minusy
• świetny efekt trzeciego wymiaru	• widoczny efekt przeplotu
• instrukcja po polsku	• niewygodne dla osób noszących okulary
Internet:	Cena:
http://www.vrstandard.com	348 zł
http://www.stereos.com.pl	

Saitek Perfekcja Kontroli

Z podniesioną przyłbicą w trzecie tysiąclecie

Logitech QuickCam Pro 3000

Nowoczesne technologie implementowane w urządzeniach powodują wzrost cen tychże konstrukcji. Jasne jest, że po pewnym czasie rozwiązania te tanieją i można stać się ich właścicielem za znacznie mniejsze pieniądze.

techNICK

alkiem niedawno prezentowaliśmy cyfrowe kamery internetowe firmy Logitech, których cena przekraczała sześćset złotych. Teraz producent ten zaproponował urządzenie o nazwie QuickCam Pro 3000 i je właśnie mam zamiar przybliżyć czytelnikom CDA.

Obudowa kamery ma kształt srebrnej kuli z zamontowanym obiektywem i - po drugiej stronie - dwuipółmetrowym przewodem połączeniowym, zakończonym wtyczką USB. Przewód jest jedynym zauważalnym minusem, gdyż jego ciężar oraz mała giętkość nie pozwala na łatwe i swobodne ustawianie kierunku "widzenia" QuickCam. W górnej części, wykonanej z czarnego plastiku, znalazło się miejsce dla diody sygnalizującej stan pracy kamery oraz otwór z mikrofonem. Ciekawym, a zarazem bardzo charakterystycznym elementem jest demontowalna "przyłbica", której opuszczenie ma, według producenta, zapewnić nie tylko ochronę obiektywu, ale także prywatność osobie siedzącej naprzeciwko urządzenia. Całość można zamontować na pasującym do kamery statywie, którego stabilność powinna być wzorem dla innych producentów, lub na specjalnym uchwycie pozwalającym na umieszczenie QuickCam Pro 3000 na górnej krawędzi monitorów LCD.

Bezpieczeństwo przede wszystkim

Ricoh MP7125A-DP

Większość firm produkujących nagrywarki płyt CD-R oraz CD-RW dąży do osiągnięcia jak najwyższych prędkości zapisu, aby do minimum zredukować czas potrzebny na wykonanie kopii zapasowych ważnych danych.

techNICK

MP7125A-DP to nie nazwa nowego robota bojowego którejś armii, a oznaczenie nowego modelu nagrywarki produkowanego przez firmę Ricoh. Jest to urządzenie charakteryzujące się maksymalnie dwunastokrotną prędkością przenoszenia danych na krążki CD-R oraz dziesięciokrotną na płyty CD-RW. Odczyt dokonywany jest z prędkością zbliżoną do trzydziestodwukrotnej. Do właściwej pracy urządzenia wystarczy dwumegabajtowy bufor danych, a to za sprawą zastosowaniu najnowszej technologii JustLink. Dzięki niej nie zepsuje się już żadnej płyty, gdyż opróżnienie bufora i przerwanie zapisu nie powoduje zakończenia zapisu, lecz jedynie przerwę potrzebną na ponowne wypełnienie pamięci i dokończenie pracy.

W zestawie znajdziemy oprócz samego napędu także przydatne przy montażu śrubki oraz przewód audio łączący urządzenie z kartą dźwiękową. Z dwóch dodawanych przez producenta krążków jeden to płytka CD-R oraz nośnik CD-RW. Obydwa pozwalają na zapis z maksymalnymi prędkościami nagrywarki.

Aplikację pozwalającą na pełne wykorzystanie możliwości Ri-

Obraz przechwytywany jest w jednej z trzech rozdzielczości: 160x120, 320x240 oraz 640x480 punktów, i charakteryzuje się świetną jakością. Pełną prędkość 30 klatek na sekundę można uzyskać jedynie przy najniższej rozdzielczości.



Połączona długim przewodem kamera może dostarczyć internautom nie tylko nowych doświadczeń w dziedzinie interakcji międzyludzkich, lecz także sporo rozrywki.

Logitech QuickCam Pro 3000 jest doskonałym narzędziem, które dodatkowo wspomaganie jest przez bardzo bogaty pakiet oprogramowania użytkownikowskiego. Jeśli ktoś szuka urządzenia, które oferuje wysoką jakość oraz prostotę obsługi, to polecam mu tę konstrukcję.

Logitech QuickCam Pro 3000	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Rozdzielczość: do 640 x 480 punktów	Tornado 2000 SA
Podłączenie: port USB	ul. Emaliowa 28
Długość przewodu: 250 cm	02-295 Warszawa
Dodatkowo: podstawa lub klips do monitorów LCD	tel./faks (0 22) 868-80-01
Plusy	Minusy
• niezła jakość obrazu	• ciężki i mało giętki przewód
• sporo dobrego oprogramowania	
• niebanalny wygląd	
Internet:	Cena:
http://www.tornado.com.pl	395 zł
http://www.logitech.com	



Dobre parametry wraz z nowoczesną technologią JustLink tworzą świetne połączenie, gwarantujące szybkość i nad wyraz bezpieczne wypalanie krążków.

coh MP7125A-DP jest Nero Burning ROM 5, dzięki której można tworzyć nie tylko kopie zapasowe danych, lecz także płytki audio oraz krążki Video CD. Dodatkowa aplikacja InCD 1.6 służy do obsługi zapisu pakietowego, dzięki któremu dane można przenosić na krążki z praktycznie dowolnej aplikacji.

Ricoh MP7125A-DP jest świetnym napędem, który można polecić praktycznie każdemu, kto zainteresowany jest zakupem nagrywarki i dla kogo najważniejsze jest bezpieczne nagrywanie danych z maksymalną prędkością urządzenia.

Ricoh MP7125A-DP	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Interfejs: ATAPI/E-IDE	Cezar
Bufor: 2 MB	ul. Nowodworska 32
Zapis CD-R/RW: 12x/10x	59-220 Łęknica
Odczyt CD: 32x	tel. (0 76) 866-50-00
Overburning: jest	faks (0 76) 866-50-01
Inne: JustLink	
Plusy	Minusy
• technologia JustLink (bezpieczeństwo)	• hałas podczas odczytu niektórych płyt
Internet:	Cena:
http://www.cezar.com.pl	890 zł
http://www.ricoh.com	

Nowości Sprzętowe

Powrót 3Diabs

Na rynek akceleratorów graficznych ma zamiar powrócić firma 3Diabs, znana z produkcji popularnego w Polsce układu Permedia, dzięki któremu aplikacje korzystające ze standardu OpenGL działały naprawdę wydajnie. Nie można tego powiedzieć o grach... lecz to już stare dzieje. Wildcat II 5110 ma za zadanie odzyskanie części rynku zagarniętego przez takie firmy jak Nvidia, ATI, Matrox, 3dfx i innych. Akcelerator ten jest przeznaczony mimo wszystko dla użytkowników profesjonalnie zajmujących się pracą z aplikacjami wymagającymi wizualizacji trójwymiarowej, czyli większości programów typu CAD/CAM oraz na przykład 3D Studio Max czy LiteWave. ParaScale to technologia opracowana właśnie przez 3Diabs, a co ciekawe, zoptymalizowano ją do pracy z procesorami Pentium 4 firmy Intel.

www.3diabs.com

Flash, ale nie Gordon

Pięćset dwadzieścia megabajtów to pojemność nowego nośnika zaprezentowanego przez firmę ScanDisk. Ma on formę karty flash i choć jego pojemność nie jest większa od oferowanej przez mikronapędy IBM-u, to dzięki konstrukcji wykorzystującej w głównej mierze krzem jest odporny na wysokie i niskie temperatury, przeciążenia, jak również silne pola magnetyczne. Karta znajdzie zapewne zastosowanie przy pracy z profesjonalnymi aparatami fotograficznymi, gdzie jedna klatka nieskompresowanego obrazu zajmuje często kilkadziesiąt megabajtów. Nie pogardzą nią zapewne użytkownicy odtwarzaczy muzyki zapisanej w plikach MP3. Cena jednego modułu nie jest najniższa, gdyż trzeba wysupłać osiemset dolarów.

www.sandisk.com

Mikro-wszystko



W ofercie AB SA znajduje się już najnowszy model płyty głównej PC Chips 810LMR, w którym zastosowano technologię T-Bird System Board. Płyta oparta jest na kości SIS 730 i obsługuje procesory AMD Duron/athlon 500M-1.2 GHz. Częstotliwość magistrali FSB to 200/266 MHz, a standard płyty - Micro ATX.

810LMR posiada zintegrowane wszystkie elementy potrzebne do budowy w pełni multimedialnego komputera, takie jak: karta graficzna 128-bit 3D ACP Accelerator, z maksymalną ilością przydzielanej pamięci 64 MB, maksymalna rozdzielczość to 1920 x 1200; karta dźwiękowa DirectSound AC97 Codec do obsługi aplikacji Audio i Modemu;

Nowości Sprzętowe

* karta sieciowa 10/100 Mbps Fast Ethernet LAN na pokładzie, wspiera standardy IEEE 802.3/802.3u i jest całkowicie kompatybilna z ANSI X3.263 TP-PMD physical sub-layer.

* faks/modem AMR 56K V.90 do łączenia się z Internetem.

Na płycie znajdują się 2 gniazda DIMM dla modułów pamięci PC133 SDRAM, z maksymalną możliwością rozszerzenia pamięci do 1 GB, slot AMR oraz 2 złącza PCI do rozbudowy o wewnętrzne urządzenia. Płytę posiada 2 MB Flash ROM na pokładzie oraz Ultra DMA 66/100 zgodne ze specyfikacją PC97 i PC98.

Płytę obsługuje funkcje zasilania ATX, takie jak Suspend, Shutdown, Wake on LAN, Wake on Modem, Wake on Alarm, Interrupt Wake-Up from Keyboard/Mouse i Keyboard Power On/Off.

Kontrolę pracy płyty umożliwia wbudowany program monitorujący - Hardware Monitor. W zestawie można znaleźć również następujące programy: 3Deep - program do kalibracji kolorów, Gamut 2000 MP3 Koder/Dekoder, Super Voice dla aplikacji Fax/Modemu i Voice, MediaRing Talk do połączeń internetowych, Trend Micro's ChipAwayVirus oraz PC-Gillin 98(OEM) dla Windows 95/98.

Dodatkowo w komplecie znajduje się również oprogramowanie: Netscape Communicator, Netscape Navigator, Acrobat Reader i Netmain.

www.ab.pl

Superkomp

Logicon to firma, która złożyła zamówienie na superkomputer wart niespełna pięć i pół miliona dolarów. Serce tej maszyny ma być dwadzieścia osiem procesorów oraz ponad sto tysięcy gigabajtów pamięci RAM. Komputer posłuży do przeprowadzania skomplikowanych obliczeń niezbędnych do opracowywania nowoczesnej technologii dla marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych.

www.cray.com

MaSSa krytyczna

O-MaSS to firma będąca częścią korporacji Tandberg Data i tak jak ona zajmująca się opracowywaniem technologii zapisu i magazynowania danych. Na początku roku firmy zapowiedziały rychłe zakończenie prac nad nową, optyczno-magnetyczną techniką zapisu danych. Dzięki niej możliwe stanie się magazynowanie do dziesięciu terabajtów informacji na jednej taśmie. Dodatkowym plusem urządzeń wykorzystujących tę technologię będzie wysoka prędkość zapisu i odczytu danych, co wydatnie wpłynie na komfort pracy z urządzeniami.

www.tandberg.com

3,5 megapiksela?

Nie, jeszcze nie, ale już prawie. Nowy cyfrowy aparat fotograficzny zaproponowany przez firmę Casio charakteryzuje się matrycą, na której umieszczono trzy miliony trzysta czterdzieści tysięcy fotoczułych komórek. Model ten nazwano QV-3500EX. Maksymalna rozdzielczość zdjęć wynosi 2048 na 1536 punktów, a są one magazyn-

Telewizor i magnetowid w pececie

PowerColor MTV 878

Czy macie problem z miejscem w pokoju? A może przypadkiem marzycie o zamianie komputera w swego rodzaju magnetowid? Jeśli tak, to wystarczy wyposażyć sprzęt w odpowiednie karty rozszerzeń lub jedną, dzięki której można korzystać z obydwu funkcji.

Mike-L

Produktami firmy PowerColor, które dotychczas prezentowaliśmy na łamach CD-Action, były przeważnie karty graficzne. Tym razem mamy okazję przedstawić kartę telewizyjną PowerColor MTV 878, która wykorzystuje procesor Conexant Fusion 878A i układ tużera produkowany przez firmę Philips. Dzięki temu tandemu udało się stworzyć produkt oferujący kilka ciekawych funkcji, które postaram się przybliżyć.

Całość elektroniki znajduje się w niewielkich rozmiarów karcie, mającej taką samą długość jak gniazdo PCI, do którego się ją podłącza. Na "śledziu" znajduje się gniazdo antenowe, do którego podłącza się wtyczki przewodu antenowego lub telewizji kablowej. Wyjście liniowe służy do podłączenia głośników lub przewodu, dzięki któremu dźwięk może być przesyłany do karty muzycznej. Wejście S-Video pozwala na doprowadzenie sygnału z kamery lub magnetowidu. W zestawie znajdziemy przejściówkę, dzięki której można podłączać urządzenia poprzez przewód chinch. Następne gniazdo służy do podłączenia mikrofonu lub doprowadzenia dźwięku z innych źródeł. Ostatnie wejście pozwala na umieszczenie wtyczki odbiornika promieni podczerwonych, dzięki czemu większość funkcji tunera może być obsługiwana pilotem.

Zainstalowane sterowniki oraz podstawowe oprogramowanie pozwalają na dekodowanie sygnałów stacji telewizyjnych, które są dostępne poprzez antenę lub przewód telewizji kablowej. Co ciekawe, zostały znalezione stacje, których nie był w stanie odbierać mój - w miarę wysokiej jakości - cyfrowy telewizor. Obraz nie był najlepszy, lecz mimo wszystko stacje zostały wykryte i zapisane na liście. Dzięki oprogramowaniu możliwe jest, na przykład, nadawanie nazw stacjom, ustalanie parametrów dźwięku, tego, czy ma być dekodowany w trybie stereo, czy mono, jak również regulowanie poziom basów i sopranów. Każda audycja widoczna w okienku może zostać zapisana na dysku twardym w formacie AVI, którego kompresja zależy od zainstalowanych w systemie kodeków. Ciekawe są także funkcje przeglądania odnalezionych kanałów, gdyż możliwe jest wyświetlenie w oknie lub na pełnym ekranie szesnastu obrazów z kolejnych stacji i odświeżanie ich co kilka sekund. Dzięki temu łatwiej

można zdecydować się na wybór interesującego nas programu. Funkcja "Slide Show" pozwala na pokaz kolejnych klatek obrazu jednocześnie w od szesnastu (640 na 480) do nawet stu okienkach (1600 na 1200), których rozdzielczość wynosi 160 na 120 punktów. Parametry obrazu, takie jak jasność, kontrast i nasycenie ustala się za pomocą odpowiednich opcji w oprogramowaniu, a podczas nagrywania sygnału na dysk można zdać się na automatyczne ustalanie tych wartości. Pełną prędkość nagrywania, czyli trzydzieści klatek na sekundę, uzyskuje się przy rozdzielczości 320 na 200 punktów.

Do zestawu dołączono także spory pakiet oprogramowania, gdyż oprócz samego programu tunera otrzymuje się aplikację firmy Cebra obsługującą funkcję teletekstu. Program PowerVCR SE pozwala na zaawansowaną obsługę nagrywania sygnału wideo oraz audio z tunera, jak i z podłączonych takich urządzeń jak analogowy magnetowid czy kamera. Medi@Show SE jest aplikacją mającą za zadanie ułatwienie tworzenia prezentacji, w której można wykorzystywać naprawdę ciekawe przejścia pomiędzy kolejnymi slajdami, w tym nawet trójwymiarowe. CyberLink VideoLive Mail oferuje tworzenie i przesyłanie sekwencji wideo za pomocą poczty elektronicznej w postaci uruchamiających się samodzielnie plików. PowerDVD w wersji próbnej pozwala na odtwarzanie filmów zapisanych na krążkach DVD, a trzeba przyznać, że jest to jeden z najlepszych tego typu programów dostępnych na rynku.

Cóż można napisać w podsumowaniu? Po prostu otrzymujemy świetne urządzenie, które oferuje dobre parametry pracy, a na dodatek okraszane jest dość sporą ilością przydatnego oprogramowania. Jest to jedna z ciekawszych pozycji, które wpadły ostatnio w moje ręce. □

PowerColor MTV 878

Dane techniczne:
Procesor: Conexant Fusion 878A
Maksymalna rozdzielczość: 768 x 576
Pilot: jest
Dodatkowe: spora ilość oprogramowania

Plusy
• dobra jakość obrazu
• świetne oprogramowanie

Internet:
www.ab.com.pl
www.powercolor.com.tw

Dostarczył:
AB SA
ul. Kościelna 32
51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
faks (0 71) 324-05-28

Minusy
• brak instrukcji obsługi po polsku

Cena:
175 zł

Bracia i siostry

ECS P6VXA i ECS P6VAA

Firmy produkujące płyty główne często opracowują nowe modele urządzeń zawierające najnowocześniejsze rozwiązania techniczne. Są to na ogół doskonałe konstrukcje, lecz często przy ich projektowaniu pomija się wychodzące już z użycia elementy. Niektórzy producenci oferują jednak kilka różnych wersji płyt głównych i takie siostrzane urządzenia zaprezentujemy w poniższym tekście.

techNICK

Firma ECS jest znana na polskim rynku z faktu, że oferuje kilka modeli płyt głównych w różnych wariantach wyposażenia. Jedną z ciekawszych rodzin jest seria P6V, z której dwa modele postaram się przybliżyć.

ECS P6VXA jest płytą główną wykonaną w formacie ATX, a jej sercem jest zestaw układów produkowanych przez firmę VIA. Dzięki nim możliwa jest obsługa praktycznie wszystkich dostępnych na rynku procesorów korzystających ze złącza FC-PGA 370, czyli konstrukcji firm Intel i Cyrix/VIA. Gniazda DIMM pozwalają na obsadzenie do trzech modułów pamięci, których sumaryczna pojemność nie może przekroczyć granicy półtora gigabajta. Jedno złącze AGP 4x, pięć PCI oraz jedno AMR pozwalają na dość dużą swobodę w doborze peryferiów przy rozbudowie systemu komputerowego. Brakuje trochę złącza ISA, gdyż zdarza się, że po przypięciu gotówki użytkownik - nie będąc świadomym - nie będzie w stanie wykorzystać na przykład starych kart teletekstu, czy na przykład interfejsów pomiarowych. Znalazło się także miejsce na zainstalowanie układu odpowiedzialnego za sprzętowo-programową obsługę systemu audio zgodnego ze specyfikacją AC97. Dzięki wykorzystaniu mocy procesora komputera można niezbyt wielkim kosztem korzystać z dobrodziejstw multimedialnych właściwości komputera. Opcjonalnie płyta może obsługiwać tryb UltraDMA 100 przy pracy z nowoczesnymi dyskami twardymi, co jest szczególnie ważne dla osób, dla których wydajność jest jednym z najważniejszych kryteriów przy doborze komponentów do budowy systemu komputerowego.

BIOS zastosowany w tym modelu został przygotowany przez firmę Award i oferuje kilka ciekawych funkcji, które warto opisać. Dzięki niemu możliwe jest programowe ustawianie szybkości taktowania procesora przez dobór zegara oraz mnożnika. Wbudowano także procedury pozwalające po trzech niepoprawnych startach systemu, spowodowanych błędnymi ustawieniami podkręcania, uruchomić komputer

z domyślnymi ustawieniami szybkości procesora. Jest to szczególnie ważne, gdyż nie ma konieczności resetowania ustawień BIOS-u za pomocą umieszczonej na płycie specjalnej zworki.

Wszystkie elementy rozmieszczone na powierzchni płyty w sposób przemyślany i w miarę ergonomiczny, dzięki czemu nie tylko przewody nie płożą się ze sobą podczas montażu, lecz na przykład można montować nietypowe wentylatory na procesorze bez obawy o zahaczenie o kondensatory.

ECS P6VAA jest w pewien sposób modyfikacją poprzedniej konstrukcji, gdyż jej część jest prawie identyczna. Zastosowano trochę inny zestaw układów chipsetu, dzięki czemu możliwe stało się znaczne obniżenie kosztów, a co za tym idzie także ceny urządzenia. W tym modelu znajdziemy jedno złącze AGP, AMR, cztery PCI oraz, co ciekawe, dwa złącza ISA. Dzięki temu możliwe jest stosowanie starszych kart lub specjalizowanych urządzeń, typu mierniki, karty radiowe lub sieciowe. Także i w tej konstrukcji zastosowano nowoczesny BIOS o podobnych właściwościach do poprzednio pisanego. Tak jak w przypadku poprzedniczki, większość elementów została rozmieszczona w dość, jeśli można to tak nazwać, ergonomiczny sposób, lecz złącze FDD zainstalowano pomiędzy slotami ISA i PCI, co już trochę przeszkadza przy prowadzeniu przewodów połączeniowych.

Obydwie płyty proponowane przez ECS to dość dobre konstrukcje, zaprojektowane z rozmysłem, których parametry pozwolą na bezproblemową budowę systemów komputerowych. Parametry oraz cena tych konstrukcji składają do polecenia ich wszystkim tym użytkownikom, którzy nie stać na drogie konstrukcje firm z najwyższej półki. □

ECS P6VXA

Dane techniczne:
Chipset: VIA VT82C694X1
VT82C686A/B
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/0
Inne: AMR, audio AC97

Plusy
• niska cena
• możliwości podkręcania poprzez BIOS

Internet:
www.ab.com.pl, www.ecs.com.tw

Dostarczył:

AB SA
ul. Kościelna 32, 51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
faks (0 71) 324-05-28

Minusy
• brak złącz ISA

Cena:
335 zł

ECS P6VAA

Dane techniczne:
Chipset: VIA VT82C693A i VT82C686A
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/4/2
Inne: AMR, audio AC97

Plusy
• możliwość podkręcania poprzez BIOS
• złącza ISA

Internet:
www.ab.com.pl, www.ecs.com.tw

Dostarczył:

AB SA
ul. Kościelna 32, 51-416 Wrocław
tel. (0 71) 324-05-00
faks (0 71) 324-05-28

Minusy
• dziwne umieszczenie złącza FDD

Cena:
280 zł

Nowości Sprzętowe



nowane na kartach Compact Flash lub napędach MicroDrive IBM-u. Przybliżenie obrazu jest możliwe dzięki trzykrotnemu zoomowi optycznemu, a zastosowanie technologii PrintMatching pozwoliło na wierne odwzorowanie kolorów na wydrukach, lecz jedynie w przypadku stosowania drukarek produkowanych przez EPSON-a. Cena tego aparatu nie ma być wyższa niż dziewięćset pięćdziesiąt euro.

www.casio.com

PS2 z twardzielem

Konsola Sony PlayStation 2 staje się coraz popularniejsza, a to za sprawą coraz bogatszych dostaw docierających na chłonne rynki zbytu. Wiele firm jeszcze przed oficjalną prezentacją oferowało urządzenia peryferyjne kompatybilne z PSX2, choć były to głównie manipulatory, kierownice czy pady. Teraz został przedstawiony plan wyposażenia konsoli w... dysk twardy o pojemności czterdziestu gigabajtów. Dane przesyłane będą z maksymalną prędkością dochodzącą do stu megabitów na sekundę.

www.psx2.com

Biała dam... eee... dioda

Diody emitujące białe światło będą produkowane przez koncern Toshiba. Dzięki temu wynalazkowi mogą one już niedługo zastąpić energochłonne żarówki stosowane przede wszystkim w pojazdach mechanicznych. Zainteresowane są tym także władze miast, gdyż pozwoliłoby to na znaczne ograniczenie kosztów oświetlenia ulic i budynków użyteczności publicznej. Diody, jak wiadomo, są o wiele odporniejsze na uszkodzenia, zmiany wilgotności oraz temperatury od zwykłych żarówek.

www.toshiba.com

Cyfrowe pismo odręczne

Digital Ink jest producentem urządzenia o nazwie n-scribe. Jest to cyfrowy... długopis-piśmo, które, oprócz pozostawiania śladu na papierze czy innym zbliżonym fakturą nośniku, przekazuje także dane do komputera za pomocą fal podczerwonych. Takie urządzenie może mieć niebagatelne znaczenie dla osób często korzystających z operacji bankowych poprzez Internet, a także w procesie rehabilitacji oraz leczenia osób z zaburzeniami koordynacji. Technologia zastosowana przy projektowaniu i produkcji cyberpióra pozwala także na nawiązanie połączenia z telefonem komórkowym, dzięki czemu dane mogą być przesyłane na bieżąco do adresata. Zainstalowany jeden megabajt pamięci pozwala na zmagazynowanie pewnej ilości danych i wysłanie ich do komputera dopiero po skończeniu pisanja. Cena tej nowinki została ustalona na trzysta dolarów.

www.n-scribe.com

www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl
Pełny cennik znajdziesz na swoim Cover CD



od poniedziałku do soboty

0801 600 200

od 8.00 do 22.00

koszt połączenia 35 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

CDA

10 000
PRODUKTÓW W NASZYM SKLEPIE

WIESZ JUŻ CO KUPISZ ZA SVOJE CDA

Action Exchange

zamów prenumeratę
i przyłącz się do zabawy

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA



www.klubcda.com.pl

Action Exchange

Zamów prenumeratę
i przyłącz się do zabawy.

Na naszej aukcji znajdują się specjalnie wybrane produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA i na swoim Cover CD. Jeśli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie !!!

Jak przystąpić do gry?

Krok 1

Przypomnij sobie czy masz już 13 lat. Jeśli nie - poproś swojego opiekuna aby w Twoim imieniu grał w Action Exchange. Jeśli jesteś starszy: patrz krok 2.

Krok 2

Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii? Jeśli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeśli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i ... patrz krok 3.

Krok 3

Czy znalazłeś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś? Nie martw się: zadzwoń pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymaś go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon! Jeśli masz już kupon - rzuć okiem na krok 4.

Krok 4

Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny, który wpiszesz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeśli zamierzasz go komuś podarować. Przejdź do następnego punktu.

Krok 5

Możesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie www.klubcda.com.pl lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych łowów !!!

UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratorów
- Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA
- Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w wielu innych przypadkach (patrz regulamin gry)
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe komputera

Bonus

Możesz otrzymać jeszcze jeden, dodatkowy kupon CDA. Zadzwoń do naszej infolinii i odpowiedz na proste pytanie, dotyczące bieżącego numeru .net. Jeśli odpowiesz poprawnie, 20 CDA jest Twoje.

Chcesz wiedzieć więcej?
Dzwoń: 0801 600 200
Zajrzyj na stronę: www.klubcda.com.pl

0801 600 200



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca /2001
3 numery 45,00zł
6 numerów 84,00zł
12 numerów 155,00zł + 1zł za CG
numery archiwalne

Tipsmaniak 3 edycja + Webshots 25zł

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca /2001
3 numery 45,00zł
6 numerów 84,00zł
12 numerów 155,00zł + 1zł za CG
numery archiwalne

Tipsmaniak 3 edycja + Webshots 25zł

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca /2001
3 numery 45,00zł
6 numerów 84,00zł
12 numerów 155,00zł + 1zł za CG
numery archiwalne

Tipsmaniak 3 edycja + Webshots 25zł

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca /2001
3 numery 45,00zł
6 numerów 84,00zł
12 numerów 155,00zł + 1zł za CG
numery archiwalne

Tipsmaniak 3 edycja + Webshots 25zł

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla banku

zł gr
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie złotych
wpłacający
Dokładny adres
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
podpis przyjmującego

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

e-mail:
klubcda@silvershark.com.pl



GRY I MULTIMEDIA



80 zł brutto
Doctor Turbo
Antywirus 2000



159 zł brutto
Final Fantasy 8



99 zł brutto
HalfLife Gold



69 zł brutto
Hopkins FBI (PL)

Pod numerem:
0801 600 200
możesz zamówić prenumeratę.
Płacisz w domu - nie na pocztę.



140 zł brutto
Dark Reign 2



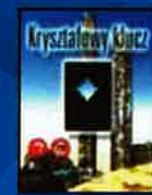
119 zł brutto
Superbike 2000



55 zł brutto
Cue Club



59 zł brutto
Koziołek Wynałazca



70 zł brutto
Kryształowy Klucz



70 zł brutto
MDK 2 + MDK 1



50 zł brutto
Kapitan Pazur



140 zł brutto
Battlezone 2



55 zł brutto
Moon Project
full BOX

PYTAJ O GOLD GAMES III

- Gold games 4
21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł
- Gold games 2
24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł
- Gold Pack
27 pełnych wersji programów użytkowych na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:
Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline Racer, Larry Sult 7,
Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office
i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.

0801 600 200



www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl
Pełny cennik znajdziesz w swoim Cover CD



FILMY DVD

Armageddon



79,00 zł brutto

Bad Boys



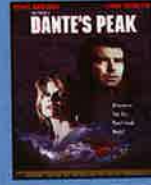
85,00 zł brutto

Ekstradycja 3
5 x DVD



299,00 zł brutto

Góra Dantego



85,00 zł brutto

Kontakt



69,00 zł brutto

Pinokio



79,00 zł brutto

LOWCY WAMPIRÓW DVD
HORROR 103 minuty



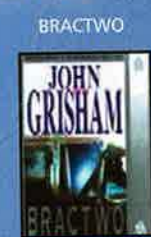
80 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

KSIAŻKI



26,82 zł brutto



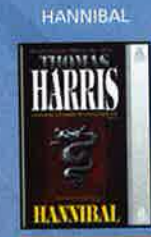
26,82 zł brutto



16,92 zł brutto



20,52 zł brutto



22,32 zł brutto



25,02 zł brutto



16,74 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

MANGA



44,90 zł brutto

Sailormoon S.



39,90 zł brutto

Sailormoon Super S
Special



39,90 zł brutto

Sailormoon Super S



39,90 zł brutto

Tenchi Muyo
In Love



44,90 zł brutto

Tenchi Muyo
in Love 2



54,90 zł brutto

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Action Exchange

Produkty oznaczone
są premiowane kuponem CDA.

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Procesory Duron 600	1	10
Płyty główne Gigabyte GA-7ZX1	1	20
Pamięci RAM 64 MB 128 MB	1 1	10 20
Dyski Twarde 10 GB/66	1	10
Karty Grafiki Riva TNT2 M64 32	1	10
Karty Dźwiękowe Sound Blaster 128 PCI	1	10

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Obudowy Mini ATX	1	10
Klawiatury 105 key/PS2	1	5
Myszy Genius Easy Mouse	1	5
CD ROM Cyberdrive 48x	1	10
Monitor 15" LITEON A1554NE	1	20
Głośniki Genius 60 Watt	1	10

Nazwa	Ilość szt.	Cena wyw.CDA
Cool Games: Do wyboru /	10	5
Pren. 3 mies net	20	5
Pren. 3 mies PCF	5	5
Pren. 6 mies net	5	10
Pren. 6 mies PCF	5	10
Pren. 12 mies net	5	20
Pren. 12 mies PCF	5	20
Gra w pudełku Do wyboru	5	20

Przedmioty
wystawione na
bieżącą aukcję



0801 600 200



LISTY, czyli ACTION REDACTION

I my musimy lecieć, choć tak bardzo boją skrzydła, chociaż przed nami ciemność i zmęczenie, bo inaczej nam nawet pęłzać nie pozwolą, a nasza mowa zmieni się w milczenie.

Dziś, jak widać, bardzo nietypowy wstęp - ale ten cytat wydał mi się tak wspaniały, że musiałem go opublikować, mimo iż jakby nie za bardzo pasuje on klimatem do tej rubryki - szczególnie w kwietniu. (Ale tylko na pozór.) I nie dodam dziś już nic więcej (grunt to "gotycki" klimat na dzień dobry...).

Ceń słowa. Każde może być twoim ostatnim.

Zdrzutgotany

Piszę do was, abyście mnie pocieszyli, piszę do was, bo nikt, komu to mówię, nie rozumie rozmiarów tragedii, która mnie spotkała, to rozumiem tylko prawdziwi gracze. Wyobraźcie sobie komputer z zainstalowaną wspaniałą grą: CHAMPIONSHIP MANAGER sezon 99/2000. Wyobraźcie sobie w tej grze Bayern Monachium, w którym grają tacy gracze jak Beckham, Figó, Inzaghi, Cannavaro, Toldo (miałem 6 zawodników z reprezy Włoch), Bayern Monachium, który - pod moim przywództwem - w roku 2005 miał puchar mistrzów (x4), superpuchar (x4), puchar ligi (x5) oraz puchar Niemiec (x3). (...) Pewnego (nie)pięknego dnia przyszedł do domu, a moja siostrzyczka z dziwnym uśmiechem mówi: "Maciek, coś się stało z komputerem, nie włącz się", jeszcze wtedy nic nie podejrzewałem, bowiem odłączyłem komputer od prądu, przerażeniem się dopiero, gdy komp był podłączony! Włączam go, BIOS jak zwykle wykonuje testy pamięci, video itp., ale winda się nie uruchamia, za to uruchomił się DOS. Wpisuję: cd windows ...nic, wpisuję: dir ...nic. BOOOOZEEEEEE NIEEEEEEEEE!!!!!! Sformatowała mi dysk bestyja mała (znaczy: siostrzyczka). Kto mnie pocieszy - i nie chodzi mi o windoze, ale o mojego MANAGERA! (...) Moje save'y, 3 miechy roboty na marne. Nigdy nie uda mi się odbudować tego składu, nigdy nie uda mi się osiągnąć tych sukcesów :-((((

Zrozpaczony Maciuś z Łodzi

Wyraży głębokiego współczucia. I podziwu dla młodszej siostry. A teraz aluzja: warto co cenniejsze save'y, teksty itp. od czasu do czasu ponagrywać na dyskiety, CD, microdrive'y (ciekawe, czy ktoś pamięta o jakimś kompa się toto stosowało?) itd. Ja się tego nauczyłem po pierwszym padzie HDD (jeszcze na Amigę), jak poszły w piach efekty niemal dwumiesięcznej codziennej pracy. Mądry i wkurzony Polak po szkodzi. PS Eld pociesza, że jemu wyłączył prąd podczas save'owania zgrzywkę w ChM 00/01 i też (sądząc z ilości słów - chyba norweskich? - których użył na wspomnienie tej sytuacji) srodze wówczas cierpiał.

Sugestia i pytanie

Okładki na full wersje można by dać tak, aby nie "niszczyły" poprzedniej strony.

Miesiąc temu Uzi zalecał nam poważne odpowiedzi na każde pytanie. Ciekawe, co by mądrze odpowiadał na to? Że damy jej w formie naklejek? My możemy tylko obiecać, że będziemy tak robić natychmiast po tym, jak wprowadzimy dwustronne CD-ki o kształcie wielokątą wyjątkowo nieforemnego, bo po czymś takim to wszystko inne już będzie proste. Ew. choć tak, żeby po drugiej stronie zawsze wypadały reklamy...

Czy za kilka lat, gdy będę miał 18 lat, mógłbym zostać redaktorem CDA?

Darth W666 z Bytomia

To już zależy tylko od Ciebie. Możesz też np. zdobyć złoty medal np. w skoku o tyczce na olimpiadzie. Wystarczy tylko być dobrym w tym, co się robi, i bardzo tego chcieć. No i mieć trochę szczęścia. Powodzenia!

[Kącik porad Jediego: Nie wchodzić po schodach z drugiej strony.]

Lamerzy i oświadczenia

Moim zdaniem, lamerów można podzielić na dwie grupy: 1) Lamer ZŁY: jest to klasyczny przykład @#\$ w chlewie. Non stop popełnia plagiat: jak coś się pojawi na

czyjeś stronie, to od razu przenosi ją na swoją, jak jest kod źródłowy programu, to zmienia autorów i pasuje. Przypisuje się do cudzych MOD-ków, grafik itp. Takiego należy łać i patrzeć, czy dobrze puchnie. 2) Lamer TAKI SOBIE: początkujący. Dopiero co dostał kompa i nic nie umie. Ale ma czas do nauzenia się. Takiemu powinno się pomagać, a nie ośmieszać. Zawyczać po pewnym czasie czegoś się tam nauczy. Prawie każdy z nas był kiedyś takim lamerem, chociaż mój gmpel może i zostanie: miał kompa chyba z rok. Przyszedłem do niego, aby zobaczyć, co takiego nawywił. Śladami i pytam się, gdzie jest jego katalog, a on na to: "Co to jest katalog? Jak to się robi?" :-|

Taki lamer, to nie lamer, a po prostu początkujący, czyli beginner. Stale mylicie te pojęcia... Być lamerem to obciach, bycie beginnerem to normalna kolej losu - każdy nim był lub będzie. Ze swej strony dodam do kolekcji lamerstwa Lamerów DeLuxe - tu zaliczam wszystkich, którzy sami siebie nazywają hakerami. Trudno o załośniejsze indywidualum jak osobnik, który wszem i wobec trąbi: "Jestem hakerem, uważaj bo sformatuję ci dysk na odległość, a wczoraj włamałem się do Białego Domu" - śmiech na sali + oklaski. Bo nawet jeśli naprawdę to zrobił, to chwalać się tym na lewo i prawo, udowadnia, że jest totalnym bęwcątem (to już Lamer DeLuxe Plus :-)). No i pozostaje jeszcze lamer redakcyjny - to każda osoba, która nie potrafi zatańczyć Marsylianki z naszym redakcyjnym gumowym kurczakiem, ale to już zupełnie inna historia.

(...) Fajnie, że w AR coraz więcej jest dziewczyn, ale niedługo to będzie "Boy's corner" w AR, co jush bytoby przesada.

Jeśli 90% listów będzie od dziewczyn, to będzie znaczyło jedno: faceti już nie potrafią interesująco pisać. I ja ci dam "jush"! :-).

[Kącik porad Jediego: Gdy owsianka Ci pyskuje, rozstrzelaj kucharza lub odstaw pigułki.]

Takiej dziewczyny jak Kasia S. (12/2000) to ja całe życie szukam. Skate, tak jak ja, na pewno jeszcze lubi breka, fantasy (skąd się takie baby biorą) (...) Szkoda tylko, że nie mam ze 2 lata więcej i nie mieszkam w Łagiewniku :~::~

Raper3d

Łagiewnikach. Heh, sporo osób płci męskiej ma przez Ciebie, Kasiu, połamane serca :-). (Sądząc z listów.) Zakochali się od pierwszego spojrzenia na list... (i mnie dręczą o Twój adres, a przecież raz, że nie znam, a dwa - że nawet gdyby, to bez Twojej zgody podać nie mogę).

Nauczyciele

Na kossie nauczycielka kazała nam narysować kwiatka, z którym się identyfikujemy, i to uzasadnić. Co ja mogę mieć z kwiatkiem wspólnego? Dlatego narysowałem kwiatek-emocjonkę (@->->-) i dodałem pięć linijek uzasadnienia, wspominając o IRC-u. Ona na to, że niech mi będzie, oraz postawiła 4-. Ta sama paskuda za wypracowanie (prawie cała strona drobnym drukiem) o MP3 i moim zdaniu na temat ostatnio nagłośniony (legalność i te sprawy) postawiła mi coś koło czwórki, a pod tekstem napisała: "I to mają być twoje argumenty?". (...) Wydrukujcie ten list, to moi rówieśnicy przestaną narzekać na swoich nauczycieli.

[email]

A co Ty chcesz od swoich? Czwórka, zamiast "przyjdź z rodzicami" albo "ty chyba jesteś nienormalny"... Ciesz się, że masz nauczycielkę w porządku.

[Kącik porad Jediego: Nie każda Ania ma zielone wzgórze, więc podają za różowym króliczkiem.]

Chciałem skomentować :-| list Pawlika z Poznania (nr 11/2000). Chłopie - jesteście samobójcą? Podcinasz gałąź, na której siedzisz? Zachęcasz ludzi do wychodzenia z lamerstwa??? Gdyby Bill Gates stosował taką taktykę, toby nie spał na górze forsy, a my wszyscy stukalibyśmy teraz z wprawą polecenia w Linuksie. Na szczęście powstał używający friendly WINDOWS (czyli taka nakładka na DOS). Dzięki temu jestem czarodziejem cudotwórcą. Na oczach co niektórych moich uczniów i znajomych dokonuje takich magicznych rzeczy, jak tworzenie skrótów na Pulpicie, reinstalacja Windy, instalacja programów czy cudowny podział jednego dysku twardego na trzy (C: D: i E:). Już kilka razy (poniekąd niezamierzenie) nieźle zarobiłem, kiedy np. uszczęśliwiony właściciel komputera wręczał mi 50 PLN za naprawę sprzętu typu: wpisać FILES=200 w config.sys. Tak więc moja prośba do wszystkich świeżych "komputerowców": nie otwierajcie komputera! Nie próbujcie sami zaglądać do folderu WINDOWS! Nie róbicie dyskiecie startowych! Instalujcie na twardego dysku wszystko, co wpadnie wam w ręce (najlepiej w folderze PROGRAM FILES)! Nie marnujcie forsy na programy antywirusowe! A przede wszystkim nie uccie się angielskiego - przecież WINDOWS jest po polsku!!! Natomiast w razie problemów dźwonić do mnie - Czarodziej wam pomoże (cennik dostępny całą dobę).

Tomek Pacholski (nauczyciel informatyki)

Na lekcjach informy mówiliśmy o edytorach grafiki. (...) Nauczycielka dała "słowo w słowo" to samo, co w pewnej gazecie. (Zauważyłem i sprawdziłem!) Za tydzień przyniosłem do budy tę gazetę i pokazałem ją nauczycielce. Oczywiście opier**** mnie przy całej klasie, postawiła mi pałę, a gazetę skonfiskowała, mówiąc: "oddam ci, jak się poprawisz".

Zapewne skonfiskowała gazetę, by oskarżyć redakcję o plagiat jej wykładów :-). Ale czegoś się nauczyłeś - nie bądź za cwany, nauczyciele też nie lubią. Szczególnie gdy objawiasz swą "cwaność" ich kosztem. Udałaj więc szaraczka, nie męcz pani pytaniami, kiwaj z podziwem głową - zobaczysz, że pani Cię polubi.

Co to jest kurs C++? Zależy mi na odpowiedzi.

Ace Ventura

Nie dziwię się, że zadajesz to pytanie - przy takiej nauczycielce informatyki. (A propos: zapytaj jej, co to jest "C++". Ale wracając do tematu: C++ to język programowania, a co znaczy słowo "kurs", to przecież wiesz. No, chyba że ta pani uczy Was też polskiego? :)

Dajcie pampersy!

Na wstępie powiem bez bicia: CDA 10/2000 był moim pierwszym przeczytanym numerem (tak, właśnie nauczyłem się czytać). Po zapoznaniu się z zawartością Action Redaction mam jedną sugestię: zacinanie do każdego numeru dodawać pampersy. Powód - każdy, kto ma iloraz inteligencji o punkt wyższy od średnio inteligentnej płyty chodnikowej, zesika się ze śmiechu. Będę was bronił, przecież powszechnie wiadomo, że inteligencja (uwaga! chwala!) ma swoje prawa i cierpliwość. Kiedy czyta się taakaakie bzdury, jak np. list Staszka z Rzeszowa, Aroosa czy Vita, no to wniosek jest jeden: ONI SĄ ZAKRĘCENI JAK GOŁĘBIE NAD CZERNOBYLEM I ZAMOTANI JAK SŁODZIE PO SZTOR-MIE i bez waszego komentarza chyba bym zmylił towa komuniją lemoniadę (a mam 30 wiosen). A tak, chociaż taki z nich pożytek, że się pochachałem. TAK TRZYMAC!!! Aha, jeszcze słówko do (A.)ntimo z Warszawy: człowieku, Japończycy kupili wytwórnię

Disneya i jak dotąd Myszka Miki nie ma skośnych oczu, nie chodzi w kimono i nie macha samurajskim mieczem. PS Gdyby wpadł wam do głowy pomysł druku moich wycipin, to swobodnie podajcie mój e-mail (luk4@poczta.wp.pl), może ktoś się wnerwi i napisze, a ja mu wtedy...

LUKAS

Girl's Corner

Wasze pismo kupuje mój brat. (...) W CDA czytam tylko i wyłącznie Na Luzie oraz AR. (...) Chciałabym się o coś zapytać: czy gdy dziewczyna nie zna się na kompie, to od razu musi być głupia? Wydaje mi się, że takie istoty jak ja traktujecie z pogardą, wręcz jak blondynki (notabene: faktycznie nią jestem). (...) Dlaczego? Czy to, że nie spędzam całego bożego dnia grając czy surfując (...) sprawia, że jestem kimś gorszym? Ja (...) wolę poczytać książkę, spotkać się z przyjaciółmi czy też obejrzeć dobry film. (...) Studiuje teraz I rok na UW. Na drugim roku mam informatykę i chyba - chcąc nie chcąc - będę się musiała czegoś o kompie nauczyć (...) Cieszyście się?

de Blonde z Wrocławia

Tradycyjnie zaczne od końca: to Ty powinnaś się cieszyć, że poszerzysz swą wiedzę o coś, co Ci się na pewno w życiu przyda. Ponadto nie wydaje mi się, by czytelniczki traktowały dziewczyny "komputerowo niekumate" z pogardą (z nielicznymi i zwykle godnymi politowania wyjątkami: zresztą takowi są bardzo początkującymi nastolatkami :-)). Powiedziałabym nawet, że z listów czytelniczek aż wyje tęsknota: "eeech, poznać dziewczynę - i to taką, żeby komp ją interesował". A jak się już taka trafi, to otaczana jest powszechną czcią i uwielbieniem (krząją o niej podania i legendy :-)). Mówiąc krótko: takowa lady - o ile na jej widok nie płożą się psy i wrony - może liczyć na całe mnóstwo adoratorów. Stąd rada dla dziewczyn: narzekacie na brak powodzenia? Pouchcie się troszkę o kompach i ujawnicie to publicznie. A potem to już tylko: "Ty, w tym trzecim rzędzie od końca, nie, ten bardziej po prawo - no, do ciebie mówię. Najbliższy wolny termin randki: 5.02.2002. Jak nie pasuje, to spad. Teraz ty, ósmy rząd po lewej..." :-)

Witam Was gorąco i serdecznie, przynajmniej bez bicia, że piszę do Was (i w ogóle do jakiegokolwiek gazety) pierwszy raz. Większość kobiet pamięta potem swój pierwszy raz, mam nadzieję, że i ja będę miała co wspominać :-).

Postaram się być czuły i delikatny :-).

Więc właśnie ostatnio odwiedzałam chaty i natknęłam się na dosyć ciekawy adres www.silver-shark.com.pl/kawaii/chat.html. I właśnie tutaj padnie moje pytanie: czy Wy macie z tym coś wspólnego?

Jedni tak. Smugler nie. To oficjalny chat Kawaii. Ja siedzę na #cdaction na IRC-u, a Jedź jest naczelnym Kawaii.

PS Kto opracowywał test na nalogowca??? Znalazłam go w Action Magu. Wstyd się przyznać, ale mój wynik był okropny! To prawda, jestem nalogiem, jestem chora, jak codziennie nie postukam w klawisze, nie pogram w cokolwiek (obojętnie w co, ważne żeby grać), to wariuję. Ale żeby się nie kompromitować, to nie podam wyniku (grunt, że był powyżej 150 pkt.), bo jestem chora. Muszę poddać się terapii leczenia uzależnień, ale nie mam kiedy, bo po pracy zostaje codziennie po 5-6 godzin, żeby posiedzieć w necie, a w soboty i niedziele siedzę w domu przy komputerze... Może jest jakaś terapia metodą korespondencyjną lub poprzez Internet?

gina

Jest. Punkt pierwszy: wyjmij wtyczkę zasilającą komputer z kontaktu. Punkt drugi: odczekaj pół roku. Punkt trzeci: jeśli jeszcze żyjesz, to poczekaj następne pół roku. Punkt czwarty: jeśli do tej pory nie oszalałaś, to możesz uważać się za mniej więcej wyleczoną.

[Kącik porad: Nie bierz cukierków od Obcych.]

Muszę przyznać, że w AR dajecie niektórym "popalić" (nie rozumiem mnie źle). W innych pismach wszystko jest bez różnych "złych" słówek, zaś u was wychodzą z ust słowa, które słyszymy na ulicach. No nieźle, tylko rodzice niektórych moich koleżanek, kiedy zobaczyli, jak wy odpisujecie, zabronili im kupować CDA. Ale one i tak te stertę papieru kupują. Ja zresztą też. No, nieźle ją prowadzicie!!!!

ŻYLETA (dziewczyna z cz@la)

Przepraszam, a jakie to słowa? Jeśli już ktoś tu zdrowo bluzga, to zwykle nie my, a czytelniczki. My po prostu nie upiększamy i (raczej) nie "wygładzamy" Waszych wyrażonek - na naszych łamach macie ten sam język, którym się porozumiewacie między sobą. My go tylko rejestrujemy i ew. "gwiazdkujemy", gdy przesadzacie. Rodzice tych koleżanek przypominają ludzi, którzy słysząc: "wasz dom się pali!", zamykają okna. Skoro nie słychać alarmu, to nie ma problemu? Hm.

(...) Zawsze czytam AR z oczekiwaniem, że jakiś tekst powali mnie z nóg, ale ostatnio przechodzić wszelkie moje oczekiwania. (...) Strasznie podobalo mi się, jak załatwiłście MaxWellę. (...) Po przeczytaniu pół godziny leżałam na podłodze, wydając z siebie dziwne dźwięki i przeszkadzając innym w przechodzeniu między pokojami. Jeszcze chciałam napisać kilka słów na temat listu Karoliny (12/00). Zazdroszcze Ci takiego faceta. Mój twierdził, że dziewczyny nie nadają się do komputerów aż do dnia, gdy miał problem z zainstalowaniem gry. Przyszedł do niego i pomógł mu w tym "skomplikowanym" zabiegu (udało mi się bez większego problemu), ale nadal twierdzi, że komp jest nie dla dziewczyn. I gdzie ty sprawdziłś co?? Spójrzmy prawdzie w oczy, my wiemy więcej niż oni (oczywiście nie we wszystkich przypadkach) i boją się, że tracą pozycję lidera w świecie komputerów. A takiego chłopaka, jakiego ty masz to... POZAZDROŚCIC.

Ratatos_Warszawa

Aneksik do Cornera :)

(...) Chodzi o takie jak ja kobiety i dziewczęta zainteresowane komputerami. A w szczególności o te, które naprawdę coś na ten temat wiedzą i coś umieją. Na wydziale elektroniki na PW, w instytucie informatyki, jest całkiem dużo kobiet-wykładowczyń i kobiet-studentek. W moim liceum też dużo panienek zajmuje się tymi sprawami (m.in. ja). Owszem, ich odsetek wśród płci męskiej jest mały, ale często znają się na swojej robocie od nich dużo, dużo lepiej (wystarczy popatrzeć na wyniki kolokwium, kochani panowie). Dlaczego giną w tłumie facetów? Bo faceti muszą się pochwalić, co umieją, ponabijać z biednych dziewczątek. Jednakże nie wszyscy. (...) Mam nadzieję, że jak na razie mój list jest czytelny, bo potrafię czasem robić głupie błędy i pisać dość zagmatwane. Właśnie, co do błędów. Ludzie, dysleksja to, owszem, jest choroba, ale bez przesady! Uważano mnie za dyslektyczkę do 13 roku życia, miałam nawet taki papier, że nią jestem. Ale nauczyłam się i ortografii, i gramatyki naszego ojczystego języka, i nie tylko, i jakoś już ten paperek niewiele prawdy miał. Czasem zdarza mi się popełnić głupi błąd, ale bez przesady! Nawet pisać bezwzrokowo się nauczyłam :)

W tym liście nie było ŻADNEGO "ortografa"! Ha... co wy na to, "dyslektycy"?

[Kącik porad: Nie ma rady na owady.]

I proszę, nie wrzucajcie mnie w jakiś "Girl's Corner", bo to mi się kojarzy z męskim szowinizmem. Podziwiam was i całuję mocno, buziaczki moi kochani :)))

Angel Feainnewedd

Girl's Corner nie miał być objawem męskiego szowinizmu - raczej szacunku i chęci zgromadzenia w jednym miejscu bardzo nielicznych ongi listów od dziewczyn. (Nielicznych - procentowo, w stosunku do ilości listów od facetów.) Ale powtarzam raz jeszcze: jeśli Wam - dziewczynom - przeszkadza takie szufladkowanie, to nie ma sprawy, wystarczy napisać...

[Kącik porad: Uwaga zły pies - karmić wyłącznie z proxy.]

Ma działać i już!!!

(...) Mam bardzo starą wersję ALBIONU z grą Aces of the deep, ale gra mi się nie uruchamia. Podczas uruchamiania pojawia się okno dialogowe z opcjami dołączenia z Internetem. Za radzieckiego, boga, nie wiem, o co chodzi. Obecnie spotyka mnie to właśnie z grami z CD-Action (np. Super Huey II). Przeszane kupować Wasz miesięcznik!!! Przecież jeżeli kupuję płytę z grami, to mam prawo wymagać, aby działała po zakupieniu. Sprzedawca zaś nie wyjaśnia ludziom, którzy nie znają angola, o co chodzi. Wiele razy w Internecie próbowałem się dowiedzieć, na czym polega uruchomienie takiej gry. Spotykały mnie tylko inwektywy! Ja myślę tak: kupuję, placę, więc ma działać i uruchomić w ten sposób, abym mógł się zabawić, bo za to zapłaciłem. Mam dzieci i wnuki, to dla nich kupuję te gry. Jednak teraz przestanę, bo coraz

częściej się skarżę, że coś się nie chce uruchomić. SIC! Mam mocny komputer. Proszę o niezawodną i szybką odpowiedź. Bez pozdrowień.

??? [email]

Od razu uprzedzam, że jak wezmę urlop, to MA BYĆ ŁADNA POGODA!!! Jasne?! I żadnych głupich tłumaczeń nie chcę słyszeć! Nic mnie nie obchodzi, skoro kupiłem te wcześnie, to... Ech. Zwykle takie listy dostajemy od wkurzonych 11-latków. Ale widzę, że ta choroba ("wściekłych nastolatków") się rozprzestrzenia... Jaka choroba? Ano przeświadczenie, że "placę, żądam - i resztę mam w...". A niestety, specyfika tej branży wymaga jednak pewnej współpracy ze strony nabywców. My za nikogo z Was nie dokonamy np. aktualizacji sterowników kart graficznych, defragmentacji dysków, zainstalowania odpowiedniej wersji DirectX, wyczyszczenia TEMP-a i wielu innych czynności mających wpływ na funkcjonowanie dem. PC to nie PSX, gdzie wkłada się płytkę i gra. Tu trzeba trochę samemu kombinować. Żaden - nawet "silny" - komputer nas w tym nie wyręczy. I całe szczęście, bo mógł trzeba ćwiczyć - nieużywany narząd zanika... PS A ja tam pozdrawiam. Nie mam wprawdzie wników, ale już wiem, że to objaw dobrego wychowania...

Sex i dobre pytania (*)

Dajcie na tapetach zdjęcia (nagie) takich pań jak [tu bardzo obszerna lista + aneks na końcu listu z paroma dodatkowymi nazwiskami, włącznie z MERLIN Monroe - a króla Artura czasem nie chcesz? - Smg]. Podajcie ich wymiary.

Napij się zimnej wody. Nagie panie to jeszcze rozumiem, ale nagie zdjęcia jako tapeta - to już jakiś perwersyjny perwersja. Może jeszcze tam chętnie całkiem gołą rolę filmu do aparatu? Ty... Aha, jeszcze wymiary tych zdjęć: zwykle 12 x 17 cm.

Dajcie pełne wersje programów do nauki przedmiotów szkolnych. Dajcie pełne wersje gier (...) są to stare gry, więc którąś z nich możecie dać. (...) Dajcie tape-ty z Dragon Ball Z. Dajcie opis do Dragon Ball Z.

A wiesz (kiedyś ktoś Cię musi uświadomić...), że jak ktoś o coś PROSI, to powinien (CHYBA?) używać choć czasem magicznego słowa: "proszę"? Lecz nie ma sprawy - dajcie więcej kasy, jeszcze więcej kasy, duuużo kasy - a my "damy" wtedy, co tylko chcecie. A co my - złota rybka z bajki? Żeby coś "dać", to musimy to coś KUPIĆ. A żeby coś kupić, to trzeba mieć na to kasę. Skąd bierzemy kasę? Od Was (m.in.). Zatem sprawa jest prosta: jak chcecie dużo więcej, to dużo więcej płacicie za CDA... Nie ma lekko.

Nie dawajcie głupich odpowiedzi do listów.

To piszcie mądre listy. Sam widzisz, że proste to nie jest.

Na mój list dajcie normalne odpowiedzi.

Nie da się...

Co na FIFA 2001 znaczy błąd "error D3D - not enough texture memory"?

??? z Lublina

Oznacza: "uczta się angielskiego albo choć kupcie sobie mini-słowniki". Oznacza też, że masz problem. Ale w instrukcji (zdaje się) opisano błędy systemowe, prawda? Zajrzyj. (A jak masz pirata, to...) Ale zresztą, co mi tam. Wychodzi, że masz za cienki akcelerator (za mało pamięci ma).

(*) - tytuł pochodzi od autora. My zgadzamy się, że w pierwszych 50% jest adekwatny do treści listu :-).

AR i multiplayer

(...) Wiele osób pisze, że jesteście chamscy i jak się nie zmienicie, to stracie czytelnika(czek) tych listów. (...) Gdybyście posłuchali, to by świadczyło o Was, że: a) dalsie [beep!] i sprzedajcie się; b) jesteście sztywni jak autorzy tych listów. Ludzie @#@! (...), jeśli macie Quake'a, ale nie macie Internetu lub połączenia z kumplem, to czy na chłama próbujecie uruchomić tryb multiplayer? Litości. Zatem, jak ktoś nie ma poczucia humoru, to niech nie czyta AR.

Black Taurus

Mówi się, że tylko dwie rzeczy bozia rozdzieliła równo i sprawiedliwie: rozum i poczucie humoru. Dlaczego się tak mówi? Bo nikt nie uważa, że ma tego za mało. Ba - większość jest pewna, że dostała więcej niż inni. Niestety, to tylko złudzenie, co często da się tutaj odczuć...

[Kącik porad: Na Twoim miejscu poważnie bym się zastanowił, czy czytać dalej.]

Porada dla anty-poradnikowców

(...) Wielu ludzi się ciska o to, że dajecie tam rzeczy, które są dla nich proste. Zatem - nic prostszego: niech sami piszą takie artykuły do CDA. Oni dostaną kasę, a my ciekawsze poradniki. Obie strony dobrze na tym wyjdą.

Młody Wilczek

Dokładnie. Większość z nich jest mocna tylko w gebie (a i tu nie bardzo, bo najczęściej stać ich tylko na nieporadne kpiny z "lameruff"). A my - jak dostaniemy dobry tekst - to go po prostu drukniemy, ot i wszystko. Podkreślam tylko słowo: D O B R Y.

[Kącik porad: No dobra - ostrzegałem. Teraz będzie szok - jesteś Gucio!]

Cwany...

Chciałem podziękować wam przede wszystkim za to, że powstało takie coś, co się nazywa "poradnik". (...) Mimo że zawarte informacje są już mi znane od dłuższego czasu, to to coś codziennie ratuje mi życie :)). (...) Mam podać jakiś przykład? Tak??? To lepiej sobie uświadzić, bo możecie paść z wrażeń :)) Od razu chciałbym powiadomić was, że nie są to informacje zmślone i nie pracuję w żadnej pomocy technicznej. (...) Oto jest przykład usera, który posiada komputer już od, zdaje się, roku 1990, corocznie dokonuje upgrade'u sprzętowego itd. Nazywamy go przykładowo Dodo. Teraz przykłady (zaczynam od tych słabszych).

*1 kl. LO, 1 zajęcia z infy. Facet mówi: proszę odpalić Windows i uruchomić notatnik, na to Dodo mówi: co to jest i z czym się to że? (...) Dodo podchodzi do mnie i mówi: dostałem od kumpla taką fajną gierkę, czy mógłbyś przysłać do mnie i ją zainstalować? (no comments) (...) Dodo podchodzi do mego kumpla i mówi, że mu drukara nie działa. Następnego dnia dowiedziałem się, że kolega przyszedł do Dodo i włożył wtyczkę (kable od drukary) od kontaktu.

* 2 kl. tego samego LO. Trafiłem do innej grupy z informy, a razem z mną Dodo. (...) Facetka powiedziała, żebyśmy włączyli DOS-a. Dodo w tej chwili nie patrzył na monitor, ale kiedy się odwrócił... Wywalił taki tekst (cytuje): "proszę pani, ale Rain zepsuł monitor, wszystko jest czarno-białe" (wręczyłem mu wtedy nagrodę Jobla).

Nadal nie macie dość??? Przykład kolejnego Jobla, nazwijmy go Bobem.

* Bob dzwoni do mnie i mówi, że nie może nagrać sobie CD-ka. (...) Zobaczyłem potężny 4-letni sprzęt (ale nie o sprzęt mi chodzi - chociaż o to też). Ogólnie mówiąc, gdy powiedziałem Bobowi, że nie da rady nagrać czegokolwiek na CD, jeżeli się nie posiada nagrywarki, Bob był cholernie wkurzony (na mnie też) z powodu tego, że PC-et jest do niczego, bo nie potrafi takiej prostej rzeczy, jak nagrywanie płytek. (Ale Bobowi można wybaczyć z powodu tego, że komputer miał wtedy od 2 dni.)

Mam jeszcze wiele podobnych przykładów. (...) Ale od kiedy w CDA pojawił się kącik porad, to wszystkim swoim kumpłom (tym nie wiedzącym na temat PC prawie nic) mówię, żeby szukali odpowiedzi u Was. Spadam, bo przed chwilą pewien man dzwonił, że mu windoza padła :))

Rain Master

Powroty :)

(...) To znowu ja: Archwimililimipopotoczerpaczkowianin. (...) Piszcie wy, że haker to przeciwieństwo lamera, że to człowiek wykorzystany (...), a potem piszecie, że jest be. Więc oświećta mniej w tej sprawie.

W czym problem? Haker (ale nie toś, co rozsyła Prosiaki i Backdoory) musi faktycznie mieć feb na karku i wiele umieć. A że profesja to dość moralnie dwuznaczna, to już całkiem inna para kaloszy. Taki np. najemny morderca musi być znakomitym strzelcem, co nie przeszkadza mu być kanalia...

Najbardziej się zdziwiłem (...), że cała redakcja przeczytała "Władcę Pierścieni". Ja tego nie przeczytałem. Nie lubię tego typu książek. W ogóle nie lubię książek. (...) Pewnie nazwiecie mnie debilem... no to co? Każdy czyta, co chce. (...)

Archwili [ttd.]

[Kącik porad: Pamiętaj - bądź przezorny na nodze.]

O ile w ogóle czyta: (. I nie nazwiemy Cię debilem. Szkoda nam tylko, że przypominasz wykazka, który mówi, że w ogóle to nie lubi główkować i porykować rzutów różnych. Taki ktoś nigdy tym samym naprawdę dobrym piłkarzem nie będzie, gdyż brak pewnych umiejętności (nie lubi => nie robi tego => nie robi tego dobrze, gdy będzie musiał) wcześniej czy później wyjdzie mu bokiem. Sam siebie skazuje na małość i pospolitość. Nie to, żebyśmy straszili - ale czytanie książek rozwija. Kiedyś może np. spotkasz fantastyczną (i ocytaną) kobietę - okaże się, że nie macie o czym rozmawiać, że żyjecie w różnych światach... Wtedy możecie sobie pluć w brodę. Ale będzie za późno. Czytanie książek to jak kupowanie akcji: czasem inwestycja opłaca się dopiero po wielu latach - ale za to 100-krotnie. I tu dużo trudniej stracić cokolwiek poza czasem :).

(...) Cze, to ja - od tych 400 000 CD. (...) Czy zamierzcie na stałe wprowadzić DVD zamiast płyt CD? Jeśli tak, to odradzam!

Na pewno tak się KIEDYŚ stanie. Ale nie wcześniej niż wtedy, gdy każdego będzie stać na czytnik DVD, tak jak dzisiaj na CD-ROM. I wtedy nikt nie będzie przeciw, a co najwyżej będą bluzgi: "po co jeszcze dajecie te żałosne CD, gdy wszyscy (czytaj: autor listu) mają już DVD?". Edycje CDA z DVD nie oznaczają przecież, że sobie odpuszczamy CD-ki!

Jakie to uczucie siedzieć obok kogoś, kto czyta AR, i nie ma pojęcia że twórcy tego działu siedzą obok.

Grzegorz (Smyku) z Pionek

Inspirujące. Kiedyś jechałem moim dużym czerwonym samochodem (marki MPK - 145 :)) i widziałem, jak czytający AR (siedział obok) gość się wręcz krztusi ze śmiechu. Popatrzyłem na niego z kwaśnym oburzeniem w stylu "Idiota jesteś czy jak...", aż facet się nieco speszył. A ja: kamienna twarz i radość do kwadratu :). Załuję tylko, iż nie powiedziałem na głos: "jak można w ogóle czytać tak żałosne głupoty! Tam jacyś debile muszą pisać". No, ale może następnym razem... (tak, to będę ja, proszę jakiegos czytelnika :)).

Od niedawna zacząłem Was znowu kupować po dłuższej przerwie, a wtedy najlepiej widać zmiany, które, bądź co bądź, zachodzą ciągle. Więc - szata graficzna: dobra, a nawet bardzo dobra. (...) Pełne wersje: nigdy nie byłem ani za, ani przeciw, ale przekonałicie mnie TA i Herosami. Przybyło poradników, kącików (...), gdzie znajduje coś dla siebie. Zauważyłem coś jednak (...) czytając recenzje. (...) Są takie... suche, gołe. Dawniej wkładaliście w to więcej serca. (...) W AR nic się nie zmieniło. (...) Raz na jakiś czas trafi się porządny list (...), większość jest przeciętnych (...), reszta to "miodzik". Po ich lekturze nie wiem: śmiać się, płakać czy współczuć autorowi. Dobrze, że humoru Wam nie brakuje. (...) W styczniu zamówiłem prenumeratę (...). W lutym nastąpiła podwyżka ceny prenumeraty. Kto dopłaci różnicę?

Oczywiście, że wydawcy. Urok prenumeraty to także to, że nie obchodzi Cię w ogóle, co się dzieje z ceną CDA w tym czasie. Tak czy inaczej, otrzymasz swoje egz. CDA, nawet jeśli podrożeją o 3000%. (Swoją drogą - to jest w FAQ...)

Jeszcze jedna rzecz. (...) Pomocna Dłoi. Nawiażę Kontakt. Co drugi anon jest typu "poznam ładną dziewczynę". Gościu - mówię Ci, że tak dziewczyny nie poznasz. Czemu? To proste. Brak jest listów, że dziewczyna pozna chłopaka. Więc albo wszystkie są już pozajmowane (che, che), albo czasami wychodzą i podbijają świat. Więc nie siedź ciągle przed kompem. (...)

Broke Bond

Piractwo intelektualne

Chciałem napisać cosik o piractwie. Nie o takim zwykłym kopiowaniu płyt. Chciałem powiedzieć o historii, jaka mi się ostatnio zdarzyła. (...) W chwili gdy piszę te słowa, do Was powinien już dotrzeć pewien programik. (...) Program jest całkiem, całkiem, ale co mnie zaskoczyło, gdy jego autor mi go przysłał? Jest on baaardzo podobny do mojego programu (umieszczony w swoim czasie na CD w Bonusie). Tak się składa, że posiadam stronę o programowaniu i zamieściłem na niej kody źródłowe swoich programów... Cóż, trochę byłem zaskoczony (...), gdyż autor po prostu wykorzystał to, co ja napisałem. Zrobił Ctrl + C, a następnie Ctrl + V. :) Nie mam żalu do autora. (...) Tak się tylko zastanawiam, jaką satysfakcję miał autor z napisania tego programu. Wiesz, jak to jest. Siedzis przy kompie, pisziesz, główkujesz (...), aż w końcu jest. MÓJ program, napisany przeze mnie, moimi

palcami :). Masz wtedy satysfakcję, to wspaniałe uczucie... Pamiętajam, jak kiedyś sam pisałem takie bieżące programiki, ale jaka była radość z tego. Gdy teraz skopiujesz procedury z innego programu, to nie poznasz tego uczucia... Nie twierdź, że należy za każdym razem wywalać otwarte drzwi i wymyślać sprawdzony już algorytmy, ale bez przesady, nie cały program. Zresztą programowanie musi sprawiać przyjemność i musisz wiedzieć, co robisz, tak abyś mógł to wykorzystać w przyszłości, a kopiując gotowe funkcje, niczego się nie nauczysz. Jeszcze raz powtarzam: nie mam żalu do tego człowieka, ale....

Bald

Ale czujesz się jakby troszkę wyrolowany, prawda? A tamten osobnik powinien poczuć się w tym momencie choć TROCHE głupio... Aha - wspomnienie programu nie zamieścimy, choć faktycznie był fajny. Właśnie dlatego, że nie chcemy promować "chodzenia na skróty".

[Kącik porad: Ufające ufoludki robią: uf... uf...]

IRC-owa uczciwość

Chciałbym poruszyć jeden z problemów, jaki spotyka się wśród młodych (ale nie tylko) internautów. Konkretnie mam na myśli uczciwość ludzi na chat-roomach i IRC-u. Bardzo często spotykam się z bardzo negatywnym nastawieniem do czatujących, ponieważ sądzi się, że nie można im zaufać, bo w rozmowach z innymi nie są sobą, tylko grają takich, jakimi chcieliby być. (...) Faktycznie zdarza się, że słodka z początku dziewczyna o imieniu, powiedzmy, Klara, z którą udaje nam się nawiązać jakiś bliższy :) kontakt, okazuje się chłopakiem, albo po przesłaniu zdjęcia dowiadujemy się, że wygląda całkiem inaczej, niż na początku podawała. Takie przypadki spotyka się często, ale to nie oznacza, że wszyscy są fałszywi i zakłamani. Ludzi uczciwych jest naprawdę sporo. Sam przez Internet poznałem kilka dziewczyn z drugiego końca Polski, z którymi utrzymuję telefoniczny i listowny kontakt już wiele miesięcy, a żadna z nich mnie nie okłamała (tak myślę, najwyżej one będą miały wyrzuty sumienia :)). Dlatego proszę wszystkich, aby do ludzi z netu podchodzić ostrożnie, ale nie bali się im choć trochę zaufać. (...) I jeszcze jedno, pamiętajcie, że udają tylko ludzie, którzy chcą ukryć swoje kompleksy. Traktujcie innych tak, jak sami chcielibyście być traktowani, bądźcie sobą, a inni na pewno to docenią.

Ponczek z NDM

Czy jestem uczciwy?

(...) Nie mówcie, że gdy kupuję od pirata, to jestem złodziejem. Ja na przykład czasem kupuję u nich, ale to nie znaczy, że jestem nieuczciwy. Kiedyś na ulicy zauważyłem, jak pewnemu dziadkowi wypadło 20 zł, a on szedł dalej. W tej sytuacji mogłem wziąć te forsy, a jednak oddałem mu. Wielu "uczciwych" ludzi (kupujących oryginały) postąpiłoby trochę inaczej.

Goku z Gdańska

Mieszasz tu kilka różnych spraw. Ktoś może codziennie przeprowadzać staruszkę przez ulicę (nawet jeśli one tego BARDZO nie chcą :)), ale być alkoholikiem i katować swą rodzinę. Jak go wtedy ocenić? Smutna prawda jest taka, że jeśli ŚWIADOMIE kupujesz od kogoś coś, o czym wiesz, że nie jest jego i że wszedł w posiadanie tego czegoś w sposób 100% nielegalny - no to jak to nazwać? I myślisz, że sprawa mi przyjemność wyzywanie was od złodziei i paserów? Otóż ani trochę. Ale robię to w nadziei, że może niektórych zacnie - choć odrobinę - gryźć takie wredne małe stworzonko: sumienie. Swoją drogą, przyznam się, że ostatnio przebiegłem przez ulicę na czerwonym świetle! W świetle tego wyznania sami widzicie, że nie mogę potępiać piractwa, bo jestem zdegenerowaną kreaturą... :(.

[Kącik porad: Spójrz za siebie - to Twój tylek!]

Sztynno czy giętko?

Pismo XX - (...) ich dział z listami od czytelników (...). Wy wiele razy drukujecie listy (...), które zawierają treści mające was zmusić do bycia uprzejmymi i zachowywania się jak chłopcy z myjni czyszczący samochody za napiewki. Otóż tym czytelnikom polecam lekturę XX. Boże, (...) to odpowiedzi w stylu: "bardzo nas cieszy, że blebleble tacy szanowni ludzie jak blebleblebelbe także nas czytają". Wazeline po prostu można zbierać rękoma. (...) Albo te nagłówki w stylu "List od dziewczyny!" (tak, z tym wykrzyknikiem). Treść tego listu: "cieszę się, że w waszych recenzjach jest tyle humoru" (a są one sztywne jak ktoś z 20 cm metalu w nerkach...), oraz odpowiedź: "bardzo nas cieszy, że wśród czytelników XX są także dziewczyny".

ny!". I co, drodzy czytelnicy CDA, zatkało? Czy naprawdę chcielibyście pisać do kogoś, kto odpowie wam w taki sposób? (...) Ja dlatego wielbie AR, że zawsze znajdzie tam coś, z czego można się pośmiać (Ludzie & Ludziska...) i z kogo :).

Krapiek

Nie piszemy tego, żeby udowodnić, że jesteśmy lepsi od XX, bo odpowiadamy inaczej. Chcemy tylko powiedzieć, że każdy odpowiada tak, jak uważa za słuszne, a czytelnicy sami decydują, czyj styl im najbardziej pasuje. Prawda?

Ludzie i ludziska

(...) Są tak samo "inteligentni" jak mój brat, który razu pewnego zrobił sobie koktajl z truskawek w młynku do kawy! :) Chłop do III kl. LO chodzi i takie numery wykręca.

Yrkoon

Zabierz mu telefon, bo jak wykreci jakiś numer 0-700... za 4,50 + 22% Vat za minet... minutę, to...

Jeśli macie jakieś tipsy do IRC-a, to, jak możecie, przyslijcie mi je lub umieśćcie w następnym CDA.

M.R

Naciśnij podczas sesji IRC-a Alt + F4 - gwarantuję, że od tej chwili nikt nie będzie miał cienia szansy na wykopanie Cię z kanału. Czytaj też Action Neta, tam często możesz znaleźć ciekawe rzeczy o IRC-u i MIRC-u.

Ile numerów trzeba kupić, aby wysłany list został zamieszczony w CD-Action?

Mr Poison

Ogólna odpowiedź brzmi: szyberdzieści brndłpięć. Przy czym nie wspominales (a to ważne!), ile numerów CZE-GO musisz kupić. Więc szybko informujemy, że: skarpetek - 216 (ale same czerwone i wyłącznie na lewą stopę); butów - dwie i pół pary nr 75, z ocieplaczami na uszy i z czterometrowym kablem do podłoża. Można też wykupić sobie jakiś numer audiotele i przesłać nam połowę zysków - taki list drukniemy od razu :). Można też nic nie kupować i zrobić jakiś fajny numer albo kupić sobie (lub choć poczytać) jeden nr CDA i napisać list, który się nam spodoba (i to wcale nie musi być mądry list :)). Ew. kupić 1000 CDA i już...

[Kącik porad: Nie ściągaj majtek przez głowę.]

Wymyśliłem wierszyk: CDA - tra la la :))

Radzimilek aus Biskupinek

No właśnie :D. (To a propos poprzedniego listu.)

Mam pomysła. Dlaczego My (czytelnicy) mamy pisać listy do Was? To Wy, jeżeli szanujecie swoich czytelników, piszcie listy do Nas!

Kenny from Włodawa

No to masz: buahahahaha!!! List może i krótki - ale za to szczyry :). Sianowanoko!

(...) Serwujecie coraz więcej erotyzmu. (...) Popatrzcie np. na 2/01 (...) str. 14 - paradykujące nago Wormsy, str. 44 - Gift biega bez ubrania, str. 70 - Battle Isle, pani o interesujących kształtach; str. 84 - Hitman; niejaki Tobiasz rozbiera trupa (!), str. 88 - Lara w skąpej i obcisłej skórce; str. 96 - uwodzicielska Kate Archer z NOLFA-a; 104 - Morskie Żniwiarki; brak mi słów; str. 122 - reklama PCF; ta pani ma na sobie tylko ręcznik; str. 141 - no comments!; str. 153 - zarysy pani o ciekawej formie itp. Osobiście się nie czepiam i mam nadzieję, że reszta czytelników również :). (...) Ja tylko stwierdzam fakty ["fak ty"? musisz tak kląć? I ponadto "fak ju" na polski tłumaczy się nieco inaczej :)).

Qba

Zapomniales też o paru rzeczach, ot: gołykh faktach i nagiej prawdzie, których na naszych łamach nigdy nie brakuje. A że my tu ciągle pfiiu fiu...] głupoty, to też arcypornograficzne fakty(!) A w tym numerze powinno być również zdjęcie ABSOLUTNIE nagiej laski - nie wierzysz, to sprawdź! :) To nie prima aprilis!

Echem... jestem na was obrażony, bo wysłałem do was 13 listów przez cały rok i nie wydrukowano nawet jednego! (...) Pisałem wiele ciekawych do przeczytania listów. I co? Bez komentarza... Tak więc wydrukujecie ten list, który do was napiszę.

OK. Skoro tak twierdzisz... za chwilęczkę opublikujemy cały Twój list - bez najmniejszego naszego komentarza. Myślę, że stali czytelnicy AR bez problemu pojmą, czemu woleliśmy się od niego wstrzymać (lub jak brzmiałby komentarz, gdybyśmy go jednak dali). Tym niemniej stałym czytelnikom podrzucimy tips, brzmi on - "czytaj FAQ"...

Mi się wydaje czy w numerze styczniowym i lutowym powinno być coś na DVD? Wasze Dema są coraz słabsze i gorsze i na trochę starszym sprzecie nie pochodzą. Zróbcie z tym coś!!! Dajcie na CD demo THE SIMS. Czy to jest bardzo słaba wiedza za mój kolegę jest chory na mózg? Kiedyś jak gramy na kompie mówi do mnie "PHIL przegraj mi na dyskiecie... INTERNET!!! Dlaczego CD Action zamiast 16.99 zł kosztuje 18.50 zł? Wiem o co wam chodziło z tym artykułem o ciemnej stronie VATu... Dlaczego 7% VATu płacę za CDA a nie 22% VATu? (właściwie to powinienem się cieszyć) To by było ta tyle CZE!

PHIL z PHIL

[Kącik porad: Głupia ciekawostka - czy wiecie, że człowiek w ciągu całego życia polyka w czasie snu około dziesięciu pajaków?]

Dziewczyna Forresta

Mam małe wątpliwości dot. listu "Dziewczyny Forresta Gump'a". Zgadzam się z nim połowicznie - ale co zrobić, jeśli chłopak (tak jak ja) nie jest interesujący dla dziewczyny? I co wtedy zrobić? Pozostaje niestety komp i Internet. I co Ty na to, Forrest's Girl?

Assassin

Ja powiem jedno - siedzeniem w domu i przed kompem swych szans nie zwiększysz na pewno. Ścisłej, zredukujesz je niemal do zera, bo prawdopodobieństwo, że jakas dziewczyna "do wzięcia" przypadkiem zajrzy do Twojego pokoju, zbyt wysokie raczej nie jest. Krótko mówiąc - nie wolno się poddawać. Co za sztuka znaleźć sobie dziewczynę, gdy się wygląda jak np. Brad Pitt? Zauważ, że 99,9999% populacji miejskiej tak nie wygląda i jakoś sobie radzi. Nos do góry, reset - i spójrz nie tylko w monitor...

(...) Piszesz, że dobrze jest czasem wyskoczyć gdzieś, pobysz wśród ludzi. Owszem, ale na dyskotekę to można dostać nożem (...), a i ciekawych panienek mało, no i muza (...). (Ja tam gustuję w czymś innym - Pink Floyd rulez!) [Rulez! - Smg].

Salvador

"Wyskoczyć gdzieś" nie oznacza przecież TYLKO do dyskoteki... Ja poznałem swoją żonę (uwaga!) w BIBLIO-TECE. Naprawdę!!!

[Kącik porad: Jeśli udzielię jeszcze jednej rady, to zaraz mnie szlag trafi!]

Ci @\$# rodzice...

Pomocy, moi starzy są poj*** zaczęli mi chować mychę i klawiaturę żebym nie grał teraz oddają mi to tylko na weekend, zakuwam 3-4 godziny na dzień i jeszcze im źle mówim: "gdyby nie komputer uczyłbyś się więcej, czytał byś, a tak nie". Co złego to komputer, a mnie już ku*** bierze. Pomocy co mam robić żeby się od je***?

Misio z Pinczowa

Uczyć się JESZCZE mniej i JESZCZE więcej grać. Rodzice w końcu rozumieją, że, tak czy siak, będziesz przez całe życie kopał rowy albo jeździł śmieciarką, bo na nic więcej Ci intelektualnie nie stać, i dadzą Ci w końcu upragniony święty spokój. (Czyli się od...czepią). I jeszcze jedno: Twoi ojciec powinien Ci sprząć tylek tak, żebyś przez tydzień na stojąco siedział : i spał na brzuchu, a Two wycie powinno być słychać w promieniu 100 m przez cztery godziny bez przerwy. Może wtedy dotarłoby (via pośladki) do Twojego łebka, że "czcij ojca swego i matkę swoją" nadal obowiązuje! Twoi rodzice mają ABSOLUTNĄ RACJĘ!!! I widzę, że nałożyli szlaban w ostatnim możliwym momencie. Wiem, że zupełnie nie takiej odpowiedzi oczekiwałeś - ale gdy widzimy, że sprawa jest naprawdę poważna, to nie czas na żarty. Mniej komp'a, więcej nauki! Teraz możesz się już na nas śmiertelnie obrazić...

[Kącik porad: Nie wiem jak Wy, ale ja uważam, że idiotom udzielającym takich rad jak moje, powinno się skomplikować proces rozmnażania.]

Gdzie ten banknot?

(...) Natknąłem się w rubryce Action Redaction na pewien list, z którego dowiedziałem się, że w nr 50 może

znajdować się 120 \$ - napisaliście, że "[...] w jednym z tych trzech CDA z takimi zakładkami ukryliśmy dodatkowo banknot 120 \$ [...]". Od niechcenia sprawdziłem i okazało się, że na okładce jest napisane HIT * 50 CDA * NR 1 * 50 CDA - ale żadnej kasy tam nie było... :-(. Nie wiem, czy to jest jakaś lipa? Może każdy ma na okładce wypisane to samo? (...)

[email]

No cóż, może ten banknot znajduje się w jednej z tych dwóch pozostałych okładek CDA z wyłakierowanym napisem? Aha. Jak ktoś znajdzie ten banknot (podkreślam: JEDEN o nominale 120 \$), to z chęcią wymienimy go na niemieckie marki (oferujemy 3 banknoty 87,34 DM - jak widać kurs jest nader opłacalny!). Szukajcie nadal! Nie zapomnijcie tylko o mydle. Po co? No, jak to - żeby umyć ręce, jak w końcu g...uzik znajdziecie :). Aha! A oto ciąg dalszy korespondencji!

(...) To jeszcze raz ja... Czytając mój poprzedni e-mail na pewno pomyśleliście, że jestem jakimś analfabetą... :-). Pisaliscie przeciez [...] W JEDNYM Z TRZECH [...], a nie W TRZECH CDA znajduje się kasa :-). Byłem podniecony tym, iż mam taki nr CDA, że źle zrozumiałem treść :-). Sorry, że Wam zawracam głowę... PS Więcej takich niespodzianek w gazetach. :-)

No więc ja też mówię sorry, że Cię (i jeszcze parę osób) tak nabraliśmy. Zastanawiamy się też, jak wielki debilizm musielibyśmy napisać, żeby do wszystkich dotarło, że kpinmy sobie w żywe oczy? (Bo takich maili dostaliśmy KILKA.) Wydawało nam się, że na tak oczywistą podpułkę już się naciąć nie można... PS Jeśli ktoś kiedyś zobaczy BANKNOT O NOMINALE 120 \$, to bardzo prosimy o przesłanie go nam - będzie to jedyny taki banknot na świecie :)). Podobnie jak i polski banknot 257 zł. Tak jak i ten w kształcie balwanka. (A ów nadruk był, co oczywista, na KAZDYM egz. CDA...)

[Kącik porad: Jeśli pewnego ranka stwierdzisz, koło, że jesteś seksowną blondynką, nie wychodź z domu! - zostań i baw się biustem :)]

Smuggler zdemaskowany

(...) Kiedy zobaczyłem, że w środku jest wywiad z Tobą, Smuggler, od razu zabrałem się za czytanie. Po chwili jednak zawiodłem się, miałem wrażenie, że robisz sobie jaja (z zadającym pytania i wszystkich Twoich wiernych fanów, gotowych przelać krew za idola).

Robię. Jak zawsze zresztą. A jak chcesz krew przelać, to idź do stacji krwiodawstwa i oddaj trochę (rada najzupełniej serio), będzie z tego jakiś sensowny pożytek. ... "idola"? Dobrze się czujesz?

Po pierwsze, robisz jakieś fochy, nie chcesz się przedstawić...

A mam taki obowiązek? Czekaj, sprawdzę w moim kontrakcie... hm, nie mam! Ha! Możesz mi teraz naświadczać z lewej dziurki od nosa :). Zresztą, proszę bardzo, mogę się przedstawić - jestem Smuggler!

...potem prawisz kazania...

Zawsze chciałem zostać księdzem! Ale potem odkryłem, że dziewczyny są nie tylko po to, żeby nam przeszkadzać w bawieniu się w Indian, i mi jakoś przeszło. Ale widać nie do końca.

...a na koniec mówisz, że sam prowadzisz Action Redaction, a Mr. Jedi tylko się podpisuje [Dopisuje!!! - Smg]. Przecież to czyste brednie. Czytelnicy, nie dajcie sobie zpióć wody z mózgu.

madonna-xoxo

Dokładnie. Przecież sami wiecie lepiej, jak jest naprawdę. Tym razem nie udała mi się manipulacja... Dobra, koniec komedii - przynajnie się: tak naprawdę to AR pisze od początku tylko i wyłącznie Mr Jedi, a Smuggler został wymyślony głównie po to, żeby na niego zwałać, jak coś się niechcący chapłanie jęzorem na łamach. Teraz rozumiemy, czemu nigdy nie publikujemy zdjęć Smuggler'a. Jego po prostu nie ma i nie było. Czy ta wersja brzmi dla Ciebie sensownie?

[Rany boskie! Wielkie dzięki! Teraz to mnie już pogrzebajcie! Barnaba! Pakuj pluszowe misie, dajemy stąd nogę! - dop. Jedi.]

Czytelników tradycyjnie do wiatru wystawił duecik jednoosobowy

MR JEDI & MR JEDI [BO SMUGGLERA PRZECA NIE MA - I NIGDY NIE BYŁO]

Wielka wyprzedaż na stoisku EXE w D.H. Kameleon, ul. Szewska 6/7, IIIp. we Wrocławiu

Adas i Pirat Barnaba PL + zegarek	85.	Dumb Battle for Arrakis	napjalanie!!!!	Knight & Merchants	39.	Byzeczka Króla Artura 3CD PL *	75.
Age of Empires II	165.	Earth 2150 2CD PL + kincki Lego	88.	Kolekcja gier FRP	25.	Rzeczniacy czyli krawce gier	25.
Age of Wonders PL	79.	Earthworm Jim 3D PL	85.	Kolekcja gier strategicznych	25.	Sacryfice 3CD PL	95.
Airfix Doughter	95.	Enemy Engaged	95.	Kryształowy Klucz 2CD PL	49.	Saga - Inside Wikingów PL	18.9
Airline Tycoon	95.	Europa Universalis PL	95.	Larry 5 PL	19.	Settlers II - Nowe Mięso PL	19.9
American McSee: Allico	135.	Evil Islands 3CD PL	95.	Larry 7 PL	95.	Settlers III PL + dodatkowe misje 4CD + koszulka	95.
Anno 1602 PL	95.	Evil Tactics PL	95.	Lego Race PL	85.	Settlers IV PL	95.
Arcaforte Mroczne Bractwo 3CD PL	95.	Faran - Kłopoty	129.	Luttwaffe Commander	69.	Sheep PL + psynka	95.
Asterix i Obelix kincka Cezar PL	95.	Farsyngologia Egiptu PL	129.	Magisty PL	79.	Shogun: Total War PL	105.
Asterix Fighting PL	19.90	File 2000	135.	MDK 2 PL + MDK	75.	Shogun: Awantura Nemeses SP	65.
B-17 Flying Fortress	95.	File 2001	135.	Mikst 2PL + 2CD	75.	Silent Hunter II	95.
Baldurs Gate	95.	Grzechy: Wielka Wojna 2CD PL	49.	Młoda Zemsta 2	napjalanie!!!!	Sin City 3CD PL	75.
Baldurs Gate II 5CD (mossup-mag)	95.	Głazki: Ojczyzna Kabuto PL	napjalanie!!!!	Moon Project PL	19.9	Sims - Balanga (dodatek do The Sims) 75.	
Battle Isle IV 3CD PL + Incubation PL	155.	Gory II	39.	Myst Project PL	19.9	Sims - światowa sieć (dodatek do Simów) 75.	
Battle & White PL	135.	Grych bez przerw	25.	Na Kłopoty Pantera	95.	Sims - Głęboka Kolekcja	149.
Blair Witch Project 2 PL	135.	Grych dla 30%	25.	Najdłuższa Podróż 4CD PL	95.	Sims PL	115.
Brydż 89 PL	75.	Gry o karcie czyste 1 i 2	go 25.	Nascer 4	95.	Swedish Touring Car Championship	119.90
C & G Red Alert 2	129.	Gry o karcie czyste 1 i 2	go 25.	NBA Live 2001	125.	Starship Troopers	napjalanie!!!!
Carmageddon TOR 2000	95.	GTA 2 PL	135.	Need for Speed 5: Motor City	napjalanie!!!!	Sudden Strika PL	95.
Catan PL	95.	Guman - podkieszka pod myz	155.	Need for Speed Porsche 2000	115.	Super Camp (Trailers Gate, Case, Closure)	95.
Championship Manager 2000/01	135.	Half Life Generacja	125.	Neverhood	69.	Symulator lotów	95.
Championship Manager 3 - 1000 godzin 1CD	95.	Hard Truck 2	napjalanie!!!!	No One Lives Forever	135.	Targi 98 PL	95.
Chessmaster 8000 2CD	129.	Heroes III Armageddon's Blade PL	95.	Odyseja - w poszukiwaniu Ulyssesa 2CD PL	75.	Target PL	39.
Cloze Combat 3: Invasion Normandy	95.	Heroes III Shadow of Death PL	95.	OWI	155.	The War 2CD PL	125.
Colin McRae 2 PL	95.	Heroes III Might	95.	Panzer 3: Scorched Earth	75.	Theme Park INC	125.
Command & Conquer	135.	Heroes III Magic	95.	Pizza Connection 2 PL	75.	Tropikana 3	95.
Commandos Ammapack	95.	Hidden & Dangerous	95.	Pizzapizza Tournament 4CD PL	75.	Turn Raiser IV	75.
Crimin Cities 2000 PL	95.	idylek kolekcjonerska	135.	Princ of Persia 3D	95.	Tom Riddle i Choroicles	135.
Crow 2	109.	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Tom Riddle i Choroicles 2	napjalanie!!!!
Crusaders of Might & Magic PL	79.	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Total Annihilation	95.
Cyberkaczka 2 - Proba Głazu PL	95.	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Tropicka 2CD PL	95.
Daima Force - Lord Warrior	95.	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Unreal Tournament	95.
Destruction	napjalanie!!!!	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Vally Championship	28.
Destruction Derby 2	19.9	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Warcrafty PL	95.
Devil Inside 2CD PL	19.9	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Warcrafty PL	95.
Dishon 2 4CD PL + podkieszka pod myz	149.	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Warms Armageddon PL	65.
Dino Crisis	napjalanie!!!!	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Warms World Party PL	75.
Drakula: Zmarły wstanie 2CD PL	75.	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Wycieczki	25.
Driver 2	napjalanie!!!!	idylek kolekcjonerska 47	135.	Princ of Persia 3D	95.	Wycieczki	25.

Ambient Dub.....	25.	Kolekcja utworów w formacie MP3		Magix Music Maker: Generacja 6 3CD PL 95..	25.	Music party system.....	25.
Future Wave.....	25.	(sześć tytułów)	59.	Magix Notation.....	123.	Programy muzyczne.....	23.
Hi-Fi Hop 2.....	25.	Magix Dance Maker	145.	Mini Power.....	25.	Techno power.....	25.
Klimatyczne brzmienia.....	25.	Magix Live Act DJ	99.	MiniMini Techno Trance.....	25.	Wady dla wynagających.....	25.

ABC z Rekiem	58.	Gry dla maluchów	25.	Kazki i Wypasza	58.	Smarteletranspasy PL	79.
Balek i Lolek	58.	Hugo tropiąca wyspa	79.	LandMaster Zak's Wordgames	89.	Twałe Komiks Gariel	39.
Na Tropie Zaplanie Ostragali	49.	Hugo Czarownicy dół	79.	Logo Creator	89.	Twałe Komiks Tom & Jerry	39.
Balek i Lolek Pamięci i Podróży	49.	Bye the Time Quest	49.	Moje pierwsze ABC	69.	Tymoutsz	59.
Balek i Lolek Wasze Przedszkole	49.	Kamurak Kan	48.	Mulajewna Biblia dla Dzieci	59.	Znane Baki	59.
Charika Malutka - angielski dla dzieci	49.	Kapitan Pazar	55.	Przygodny Kwik	59.	Królowa Śniegu - Knapciuszek 2CD	49.
Fun Bee Rabe 2	25.	Kapitan Matelek idzie do szkoły	49.	Rymow. ucz. angielskiego	69.	Złoty Złoty	29.

10.000 Kłipartów	25	Encyklopedia PWN 200	95	Matematyk (szk. podst. gimnazjum)	25	Programy narydriwne	25
AntyWerk 9	59	Euro+++ Milenium 1-3 Pak	309	Polonista gratis!	59	Samouczek Access (200)	59
Biblioteka Ćwirów	59	Galeria Kłipartów	59	No Trąpasz Język Połickiego	59	Samouczek Access + Excel (400)	59
Crazy Excel	35	Historia Gimnazjum	59	No Trąpasz Chłopa (podręcznik, gimnazjum i szkoła średnia)	49	Samouczek Corel Draw	49
Domy Jednorodzinne - katalog 200 projektów	59	Historia Kina w J. Szynalskiego	69	Podręcznik (szkoła średnia)	59	Samouczek Excel (200)	59
Dyktando 2	59	Historia Ludzkości	59	Kuźnica Kłipartów	25	Samouczek Photoshop (200)	59
Edutium	1	Internet Translator	75	Ortografia (słownik - dyktando)	25	Szkarnik - twój budżet domowy	36
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Photo & Gfx Collection	25	Szranki Matematyczny C0	49
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 1 (194 ruki czysto)	59	Stworzyć Cywilizację	25
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 2 (194 ruki czysto)	59	Taki Ma Móra: angielski, niemiecki i	59
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 3 (194 ruki czysto)	59	Transekst	59
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 4 (194 ruki czysto)	59	Wiem Wszystko Język Polski	59
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 5 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 6 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 7 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 8 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 9 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 10 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 11 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 12 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 13 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 14 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 15 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 16 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 17 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 18 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 19 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 20 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 21 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 22 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 23 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 24 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 25 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 26 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 27 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 28 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 29 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 30 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 31 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 32 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 33 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 34 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 35 (194 ruki czysto)	59		
Edutium	1	Karaokezone (przełomów po głosach)	49	Polskie Filmy Zestaw 36 (19			

Tylko dla dorosłych!!						
Archiwa XXX	25	Figurka Filmiaki cz.1,2,3, 4, 5, 6	49	Page 3 Piguła 260	49	MANGA DLA DOROSŁYCH
Bzyknie na ekranie (11500 zdjęć)	25	kazda po	25	Sex filmi MPEG	25	Blackboard Jungle (film)
Bzyknie na ekranie 2001	25	Garx 30-cha (Figurka Filmiaki 1,2,3, 5)	25	Sex z klasera konesera 1,2,3 kazda po	25	Demon School Concude
Carol Lynn (Hilny MPEG)	25	Gry hazardowe i erotyczne	25	Sexomaniak	25	Kiss XXX Collection
China Dolls 2001	25	Heavenly Head 260	49	Strip Puzzle	35	Manga 30
Eksplozje seksu	25	Male in Sexland 1,2,3 kazda po	25	Striptease PL	49	Manga Balanga
Filmy erotyczne DVD 300 tytułów	99	Moj Sex Pejzazy	25	Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65	35	Manga Power

1000

Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Platynowa...

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358.

FAKSJ: (071) 3537010 **PISZ** na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57.

INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon”, ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław, Centrum Białany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław.

BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław.

Wiem wszystko



wersja demonstracyjna gratis!!!



Program służy do testowania wiedzy z literatury i sztuki a umożliwia:

- naukę na podstawie pytań zawartych w programie;
- przeprowadzanie egzaminu z hasłowym dostępem do trybu nauka;
- wyłączanie jednej niewłaściwej odpowiedzi;
- porównanie czasu potrzebnego na odpowiedź;
- wybór zestawu pytań (35 zestawów po około 25 pytań);
- sprawdzanie wiedzy na podstawie testu skojarzeniowego (20 zestawów);
- niespotykana dotychczas możliwość sprawdzania znajomości cytatów;
- atrakcyjnym dodatkiem jest zabawa z odkrywaniem nazw lub autorów dzieł sztuki przy poznaniu jedynie jego fragmentów

**Tylko
w kwietniu**

cena:
49 zł



Jeśli chcesz należeć do kręgu osób potrafiących ujarzmić to nieograniczone narzędzie, to ten samouczek będzie Twoim guru w ciągu najbliższych miesięcy. Oczywiście nikt nie próbuje sugerować, że cała moc programu Corel Draw została przez nas streszczona w tym pudełku. Zdecydowanie możemy jednak zapewnić, że dalsze kształcenie będzie już dużo łatwiejsze. Znając zasady działania poszczególnych funkcji, łatwiej jest eksperymentować lub prowadzić dyskusję z kimś bardziej doświadczonym. Nasz kurs to 53 filmy, które przeprowadzą przez gąszcz funkcji programu, tłumacząc ich potencjał i sposób wykorzystywania. Wkrótce kontynuacja kursu.

W naszej ofercie znajdziesz także: KATALOG GRATIS!

KORZYSTNA OFERTA DLA OBROTOWCÓW WURTOWYCH

Literatura przed maturą



cena:
59 zł



Koniec wkuwania



EduROMy to najnowocześniejsze programy komputerowe realizujące ideę elektronicznych podręczników. Można z nich uczyć się najważniejszych przedmiotów w gimnazjum i w szkole podstawowej. Setki interaktywnych prezentacji pozwalają momentalnie opanować to, co wymagane jest w szkole.

EduROMy gwarantują natychmiastowe dotarcie do najważniejszych informacji oraz przygotowują do klasówek i egzaminów.

Wszystko to, co kiedyś było trudne i niejasne, nagle staje się łatwe i zrozumiałe.

Strefa G (gimnazjum): język polski, matematyka, biologia, chemia, geografia, fizyka, historia

Strefa P (szkola podstawowa): język polski, matematyka, przyroda, historia i społeczeństwo

edu ROM i-szkola



Young Digital Poland
WYDAWNICTWA INTERAKTYWNE

www.ydp.com.pl

Informacje i zamówienia: Young Digital Poland S.A., tel. (058) 349 44 44, fax (058) 349 44 11, e-mail: ydpnm@ydp.com.pl